



Universidad
Zaragoza



**Facultad de
Ciencias Sociales
y Humanas - Teruel**
Universidad Zaragoza

Breve introducción a la Mitología ARAGONESA

Cristina Gros Ruiz de Conejo

| Memoria Trabajo Fin de Grado |

| Dirección: Soledad Córdoba Guardado |

| FCSH | Campus de Teruel | Universidad de Zaragoza |

| Grado en BBAA | Curso 2015/2016 |

Índice:

1. Introducción.....	2
1.1 Itinerario intracurricular.....	2
2. Breve introducción a la mitología aragonesa.....	3
2.1 Análisis y descripción de la obra.....	3
3. Marco Conceptual.....	12
3.1 Fundamentación, antecedentes y referentes.....	12
3.1.1 Arte medieval.....	12
3.1.2 Ilustración.....	16
3.1.3 Animación.....	18
3.1.4 Simbología en los mitos.....	21
3.1.5 Otros Referentes.....	22
3.1.5.1 Splash Art Animado.....	22
3.1.5.2 Chema Lera.....	23
4. Objetivos.....	23
4.1 Generales.....	23
4.2 Específicos.....	24
5. Metodología.....	24
5.1 Planteamientos iniciales y primeras ideas.....	24
5.2 Procesos.....	25
5.3 Planing y timing realizados.....	25
5.4 Aspectos técnicos: Materiales y presupuesto.....	27
6. Análisis de los procesos teórico-técnicos.....	27
6.1 Filosofía del libro.....	27
6.2 Animaciones.....	27
6.3 Código QR.....	31
6.4 Maquetación.....	32
7. Conclusiones.....	33
7.1 Análisis y comentarios de los resultados obtenidos.....	33
7.2 Valoración Personal.....	34
8. Bibliografía.....	35
8.1 Recursos de internet.....	35
9. Anexos.....	36

1. Introducción

“Los mitos son simplemente historias sobre verdades que hemos olvidado”¹

Durante mucho tiempo el ser humano, al no saber el porqué de lo que le rodeaba, ha inventado numerosas historias en base al conjunto de sus propias experiencias y observaciones. Estas historias las extrapolaron a su vez, a los fenómenos naturales. De esta manera dotaban de jerarquía y personificaban todo aquello que les rodeaba y por ende, crecía el deseo de saber su origen. Los cuentos empleados para dar vida a estas nuevas historias, fueron evolucionando, complementándose y perfilándose hasta que se convirtieron en lo que hoy conocemos como mitos.

La finalidad de esta memoria consiste en la descripción de las ideas, procedimientos y caminos seguidos durante la realización de este proyecto, *un bestiario mitológico*; en el cual encontraremos una serie de representaciones pictóricas de algunos de los seres que nos podemos encontrar en la mitología de Aragón.

La inquietud por trabajar este tema no nace de manera casual, puesto que es algo por lo que me he sentido siempre muy atraída. Pero al pensar en ello me he dado cuenta que conocía más mitología de otros lugares y culturas, que de la mía propia.

1.1 Itinerario intracurricular

En el año 2012 comencé mis estudios en el Grado de Bellas Artes en el Campus de Teruel de la Universidad de Zaragoza. Durante estos cuatro años, he recibido una formación artística, cuyos frutos se plasman a día de hoy en este proyecto.

Este Trabajo Fin de Grado surge a partir de mis inquietudes a lo largo de todo este periodo de tiempo. Siempre me ha interesado la temática de la mitología; y en cada uno de los cursos he realizado algún trabajo relacionado con ella.

¹ Riordan, R. (2016) *Magnus Chase y los Dioses de Asgard*. (pp.30) Barcelona: Montena

El primer trabajo que realicé fue para la asignatura de *Teoría e historia del arte*. Éste consistió en una investigación sobre la interpretación y el significado de los dioses en el antiguo Egipto.

En segundo, para la asignatura de *Teoría e historia del arte del siglo XX*. El trabajo escrito que realicé; hacía una comparación entre la representación antigua de los dioses y seres mitológicos de Japón, y cómo se representan ahora en los manga, anime y videojuegos.

Pero es en tercero, gracias a la asignatura de *Ilustración*, cuando profundizo más en el resto de mitologías creando un proyecto (el cual me gustaría continuar) de creación de una baraja de cartas². El juego de cartas está basado en el conocido *Juego de las siete familias* pero con diferentes dioses, y a su vez es una forma lúdica de aprender sobre las creencias de otras culturas. También en tercero, realicé *Renacer*, tanto para la asignatura de *Animación*, como para *Metodología de Proyectos. Imagen*. Dicho proyecto fue un morphing animado sobre el ciclo de renacer de la mitología del Antiguo Egipto y su simbología.

Este interés por la mitología, la ilustración, y la animación, es lo que ha ido forjando las inquietudes para llevar a cabo este proyecto.

2. Bestiario mitológico

Las acepciones que la RAE le adjudica a las palabras *bestiario* y *mitología* son las siguientes:

Bestiario³.

(Del lat. *bestiarius*).

1. m. En la literatura medieval, colección de relatos, descripciones e imágenes de animales reales o fantásticos.
2. m. En los circos romanos, hombre que luchaba con las fieras.

² Consultar en anexos.

³ Bestiario en el Diccionario de la lengua española. Fuente electrónica [en línea]. Madrid, España: Real Academia Española.

Mitología⁴

(Del lat. tardío *mythologiā*, y este del gr. μυθολογία *mythología*).

1.f. Conjunto de mitos de un pueblo o de una cultura, especialmente de la griega y romana.

2. f. Estudio de los mitos.

2.2 Análisis y descripción de la obra

Breve introducción a la mitología aragonesa, es un libro ilustrado que contiene una novedad, y es que gracias a un código QR podremos observar que las imágenes en realidad, tienen cierto movimiento.

Para que las animaciones se pudiesen ver, aunque el bestiario esté en formato físico, se han añadido unos código QR al terminar la explicación del ser o mito.

Un código QR es un módulo para almacenar información en una matriz de puntos o en un código de barras bidimensional. Se podrán ver las animaciones escaneando el código, con cualquier dispositivo móvil que tenga el programa necesario para leer los datos QR.

En una era tan informatizada en la cual estamos rodeados de tecnología, me pareció interesante el vincular la literatura con ésta. Estas dos materias son muy importantes para el desarrollo tanto intelectual como personal, por lo tanto, no creo que se deba prescindir de ninguna de las dos.

Con este libro ilustrado se ha querido demostrar que la tecnología y la literatura pueden convivir conjuntamente.

Este bestiario está compuesto por nueve ilustraciones, las cuales están junto a una descripción del ser mitológico aragonés al que acompañan. El criterio utilizado a la hora de escoger a los personajes no fue sencillo. Como compartimos muchos seres mitológicos con otras culturas, quise centrarme en aquellos que sólo estuviesen en Aragón. A su vez, si el ser mitológico coincidía con alguno existente dentro de la mitología de España, se buscó que tuviesen algún rasgo distintivo que lo hiciese diferente. En otras palabras, buscaba algo único.

⁴ Ídem cita 2.

Desde el principio tenía claro que quería que la portada y la contraportada pareciesen como las que podríamos encontrar en un códice medieval. Para la realización de la portada, se hizo una investigación de cómo eran en la antigüedad, los colores, las formas y los dibujos que las adornaban. Al final se decidió que la cubierta estuviese en tonos rojos, con las formas centrales en dorado para darle cierta majestuosidad. Se optó por hacer tanto la portada como la contraportada y el lomo en un solo bloque para ofrecer continuidad. La tipografía en la que viene escrito el título es la misma que se ha utilizado durante el resto del proyecto.

A continuación se describirán cada uno de los seres que nos vamos a encontrar a lo largo del bestiario.

1. Almetas

Las Almetas son los espíritus de los muertos que vagan por los bosques, aunque en otras versiones se las puede ver por los cementerios. Como bien se las describe, visten con sayas blancas⁵.

En la imagen aparecen tres almetas en procesión, portando una vela en cada mano, rasgo característico de estos seres. Las almetas van errando por el bosque mientras buscan el camino al otro mundo.

En las figuras centrales podemos observar que predominan los blancos y grises al igual que en el marco. Las túnicas que llevan, como ya se ha comentado antes, son blancas, pero decidí hacerlas grises para diferenciarlas de la piel, y porque al ser de noche y estar en un bosque, no podían ser de un blanco puro. El tono pálido de la piel representa que estos seres ya no tienen vida. En el fondo predominan los colores oscuros por dos razones. La primera es porque las ánimas sólo parecen por la noche, y la segunda es porque así se le da más protagonismo a las almetas.

En la animación, el movimiento que predomina es el del fuego de los cirios y el de la luz que éstos proyectan. El elemento de la vela es muy importante ya que si te la ofrecen y la aceptas, pasas a formar parte de la procesión.

⁵ Gutiérrez Lera, C. (2008) *Breve inventario de seres mitológicos fantásticos y misteriosos de Aragón*. (p 19) Zaragoza: Prames.

2. Barco de los Moros

El barco de los Moros⁶ apareció hace mucho tiempo surcando los cielos. En un principio se pensaba que eran nubes de tormenta, pero en realidad era la inmensa embarcación que transportaba a los seres mitológicos⁷.

El principal color que se observa es el morado, el cual vemos tanto en las nubes como en el marco que bordea la animación. Es importante observar el contraste que existe entre la luna y las nubes, creando así un ambiente mágico. Este ambiente mágico es algo que estuvo siempre presente a la hora de escoger los colores. El barco se decidió hacer azul para que fuese fácil de diferenciar de las nubes pero que a su vez no se alejase mucho del conjunto de tonos.

La ilustración/animación nos muestra el momento en cual el barco aparece lentamente entre las nubes, y una vez habiendo recorrido la imagen, desaparece en el cielo. Que el barco aparezca y desaparezca hace alusión a los espejismos ya que según el mito al principio, no se apreció que era un barco lo que surcaba los cielos. También explica que inicialmente se pensaba que eran nubes de tormenta, por ello se decidió que éstas fuesen Cúmulos. El movimiento de las nubes a velocidades diferentes nos ayuda a crear una sensación de profundidad.

Dentro de la simbología, el barco era objeto de culto en Mesopotamia, Egipto y Escandinavia. Estaba también asociado al viaje y al transporte⁸.

3. Basajarau

Basajarau es un dios o semidiós de gran tamaño que habita en los bosques. También se dice que es el protector de los pastores y los rebaños⁹.

Como Basajarau es un Señor de los Bosques, quise que los colores predominantes en esta ilustración/animación fuesen el verde y el marrón. Estos dos colores están estrechamente relacionados con la naturaleza y con la vida en el medio ambiente. El verde lo vemos principalmente en el follaje de los árboles y en los planos más lejanos

⁶ Ser mitológico aragonés. En algunos casos, Mora y Fada son sinónimos.

⁷ Gutiérrez Lera, C. (2008) *Breve inventario de seres mitológicos fantásticos y misteriosos de Aragón*. (pp 31,32) Zaragoza: Prames.

⁸ Cirlot, J.E. (1992) *Diccionario de símbolo*. (p 98) Barcelona: Labor S.A.

⁹ Gutiérrez Lera, C. (2008) *Breve inventario de seres mitológicos fantásticos y misteriosos de Aragón*. (p 37) Zaragoza: Prames.

del bosque; también se puede apreciar en el suelo y en el marco de la ilustración. Mientras que el color marrón, está presente en los troncos de los árboles, en la vestimenta de Basajarau y en el pelo.

Como se puede apreciar en la ilustración/animación, se le describe también con una larga cabellera que le cubre la espalda y le llega hasta los pies. En otra versión del mito, se dice que lleva todo el cuerpo cubierto de vello. Para tener en cuenta esta versión, decidí que la ropa estuviese hecha con pieles de animales. Esta idea de las pieles también surgió al ver una imagen de Mick Dodge, un hombre que decidió dejar la civilización para vivir junto a la naturaleza.

Otro elemento a destacar es una huella que deja a su paso, se puede reconocer como de pie humano pero que la otra parece ser de un tronco de árbol.

Con respecto a la animación, el elemento principal es la hoja que cae y que recorre toda la ilustración desde la esquina superior derecha hasta que termina en la esquina inferior del mismo lado. Con esta animación quería introducir más al personaje en el bosque, ya que, la hoja se encuentra en un plano anterior a Basajarau. Para continuar con el ambiente de serenidad del bosque, decidí darle un poco movimiento al pelo que se complementará con el movimiento de la hoja.

Dentro del simbolismo general del paisaje, el bosque ocupa un lugar muy caracterizado, apareciendo con gran frecuencia en mitos, leyendas y cuentos folklóricos. Además, los bosques fueron de los primeros lugares consagrados al culto de los dioses.¹⁰

4. Culibillas

Culibillas es el espíritu de una diosa que está asociado a la montaña con el mismo nombre. Ella era muy amiga de unas hormigas blancas que habitaban en las montañas. Balaitús¹¹ estaba enamorado de Culibillas y quiso secuestrala. Las hormigas blancas decidieron ayudar a su amiga escondiéndola de su captor. A pesar de haber conseguido engañar al dios, éste debido a su enfado, aplastó a miles de hormigas a su paso. Y en

¹⁰ Cirlot, J.E. (1992) *Diccionario de símbolo*. (pp 102,103) Barcelona: Labor S.A.

¹¹ Dios asociado al Macizo de Balaitús. Se le describe como un dios violento.

agradecimiento, Culibillas se clavó un puñal en el pecho para dar cobijo al resto de las hormigas¹².

El color más importante de esta ilustración/animación es el azul. Este color nos lo encontramos en el vestido, en las montañas y en el recuadro exterior. La elección del azul en el vestido de Culibillas es debido a que en la historia del mito, cuando las hormigas blancas para protegerla, la esconden, hacen que parezca que está cubierta de nieve. Como las Almetas vestían de blanco, decidí que el vestido fuese de un azul hielo. La nieve también aparece en la cima de las montañas que aparecen en el fondo. Y cabe destacar que aquella que se aprecia con más claridad, es en la cual Culibillas se transformó.

Si continuamos analizando la gama cromática, también podemos observar que tres cuartas partes de la imagen son rojas y contienen hormigas. Esto hace alusión a la parte final del mito, cuando Culibillas da cobijo en su interior a los insectos que anteriormente la habían ayudado.

Con respecto a la composición de la ilustración/ animación, observamos que arriba a la derecha se encuentra Culibillas justo en el momento en el que estando dormida, las hormigas van a empezar a cubrirla para protegerla. En la parte izquierda de la imagen aparece una Culibillas agradecida con un corte en el pecho.

La animación ocurre solamente en la figura que está en primer plano. El primer movimiento que se puede observar es el del pelo, con esto se pretendía dotar de algo de vida al personaje para que no estuviese completamente estático. El otro elemento que vemos que está animado, es la hormiga que entra y sale del cuerpo de Culibillas, que como se ha explicado anteriormente, es una de las partes más significativas del mito.

5. Dragón de Oroel¹³

Como la imagen representa una escena de lucha, se decidió utilizar una tonalidad roja, de esta manera se le da más dramatismo a la ilustración/animación.

¹² Gutiérrez Lera, C. (2008) *Breve inventario de seres mitológicos fantásticos y misteriosos de Aragón*. (p 69) Zaragoza: Prames.

¹³ Gutiérrez Lera, C. (2008) *Breve inventario de seres mitológicos fantásticos y misteriosos de Aragón*. (p 82) Zaragoza: Prames.

Como se puede apreciar, el dragón de Oroel no tiene el aspecto tradicional al que estamos acostumbrados, esto se debe a que este dragón es de tipo serpiente, esta raza es bastante común en las representaciones del románico. La característica especial de esta bestia, es que con su mirada podía hipnotizar a su presa para después atacarla.

Al fondo de la escena nos encontramos con un hombre en posición de lucha portando un escudo, en el cual se ve reflejado el dragón. Aunque en la versión de la leyenda, el hombre, que era un soldado condenado, portaba un espejo para que el dragón al verse reflejado, se hipnotizase a sí mismo y así, a continuación poder cortarle la cabeza. Se decidió que en lugar de llevar un espejo, se cambiaría por un escudo muy pulido en el cual el dragón se pudiese reflejar, y así no variar mucho la historia.

Como podemos observar, la historia transcurre dentro de una cueva situada en la Peña Oroel.

Para esta animación no se buscó algo complejo. Como la característica especial del Dragón de Oroel es su mirada hipnótica, se animaron solamente los ojos del reptil, tanto los de la bestia como los que aparecen reflejados en el escudo.

Lo que me hizo escoger este mito fue el conocer el lugar en donde transcurre, ya que he subido un par de veces a la cima de la Peña Oroel y de alguna manera lo sentía más cercano.

El dragón es una figura simbólica universal que se encuentra presente en la mayoría de pueblos del mundo, tanto en las culturas primitivas y orientales como en las clásicas. En multitud de leyendas, el dragón, aparte de su sentido simbólico más profundo, aparece como significado de enemigo primordial, el combate con el cual constituye la prueba por excelencia.¹⁴

6. Fada

Aunque la traducción al castellano de Fada es “Hada”, en las narraciones orales nunca se la nombra como tal, ya que no es el típico ser pequeño con alas. Las fadas aragonesas¹⁵ son unos misteriosos seres feéricos son aspecto de mujer bella y no humana. Las fadas están relacionadas con la naturaleza, en especial con el agua, es por

¹⁴ Cirlot, J.E. (1992) *Diccionario de símbolo*. (pp 175,176) Barcelona: Labor S.A.

¹⁵ Gutiérrez Lera, C. (2008) *Breve inventario de seres mitológicos fantásticos y misteriosos de Aragón*. (p 99) Zaragoza: Prames.

ello que el color que predomina en la imagen es el azul. Aquellas que están más relacionadas con el agua son denominadas como Donas d'Aigua o Fadas d'Augua.

El color azul nos lo encontramos en el lago, en el pelo, en el vestido y en el marco; aunque en los dos primeros tiene también unas pinceladas de verde. También encontramos el color marrón en las montañas y el verde en las copas de los árboles, colores asociados a la naturaleza.

En la imagen vemos a la fada saliendo del lago y al mismo tiempo que camina, se va transformando. Esta transformación consiste en el cambio de agua a mujer, en la animación/ilustración esta transformación se puede apreciar en la piel y en el vestido, sin embargo el pelo continúa en su estado líquido.

En cuanto a la animación, vemos que se centra en el pelo del ser mitológico. Como el agua está asociada a la vida, me pareció un elemento muy importante que debía contener algo de movimiento. Se podría decir que el pelo, que es de agua, es lo que le da vida a la imagen. Otra razón para escoger lo que finalmente se animó, fue que el agua es un elemento que suele estar presente en varios de mis dibujos por lo tanto, de esta manera, podía experimentar el proceso de animación de ésta.

Podemos encontrar cierta similitud entre las Donas d'Aigua y las Náyades de la mitología griega.

7. Lupo y Onso¹⁶

Tanto el lupo como el onso, lobo y oso en castellano, simbolizan el mundo de los muertos en la mitología aragonesa. Los colores que se aprecian en los animales, son los mismos que tienen dichos mamíferos en la vida real. Los bordes, tanto de la ilustración entera como los del círculo interior son dorados haciendo alusión a los adornos que se empleaban como iluminación de manuscritos en los manuscritos antiguos.

Aunque ambos simbolizan lo mismo, cada uno lo hace una manera diferente. El lobo es la encarnación del mal, de la noche y del miedo, mientras que el oso es el mensajero de los muertos y durante su hibernación cuida del alma de los difuntos, es por ello que en la imagen se le ha representado con un espíritu alrededor del cuerpo. El fuego que se

¹⁶ Ídem (pp 137 y 165)

encuentra en la parte inferior es lo que representa al inframundo y la luna que encontramos en la parte superior es la noche.

Con respecto a la animación, vemos dos elementos que disponen de movimiento, las llamas y el espíritu que rodea al oso. El movimiento del espíritu representa el momento en el cual, tras la hibernación, el onso libera a las almas de los difuntos.

8. Martinico

El Martinico es uno de los seres que compartimos con Castilla y Andalucía pero se diferencia en que mientras en estas otras dos comunidades autónomas se dedica a gastar bromas, en Aragón es el encargado de traer el sueño a los niños¹⁷.

En cuanto a la composición, en el interior del círculo central nos encontramos con una gran luna y con el Martinico. Como bien describen al duende, éste lleva una túnica roja. La expresión es tranquila ya que me pareció apropiada para un ser que ayuda a dormir a los niños pequeños. En el fondo del círculo encontramos un cielo estrellado, este tipo de cielo con estrellas está basado en muchas de las ilustraciones que acompañan a los textos del *Beato de Liébana*. En la parte inferior de la ilustración/animación, es donde se va a concentrar todo el movimiento. Vamos a ver que las luces de las casa se encienden y apagan, y al final aparece una estrella fugaz.

Al igual que para el Lupo y el Onso, se decidió que los bordes fueran dorados.

9. Muyed

Se dice que Muyed¹⁸ fue un gigante que se transformó en roca. En la ilustración aunque se aprecia el verde del suelo y de los arbustos, el color principal son los tonos tierra que encontramos en la roca y en el borde exterior.

Al mirar esta ilustración/animación lo que se puede observar es una piedra enorme con forma de cara, esta cara corresponde a la del gigante Muyed. Se ha intentado ser lo más fiel posible al escenario original.

Como el gigante se transformó en piedra hace mucho tiempo, para la animación se decidió recrear el paso del día, recreando la puesta del sol con el cambio de color del

¹⁷ Gutiérrez Lera, C. (2008) *Breve inventario de seres mitológicos fantásticos y misteriosos de Aragón*. (p 145) Zaragoza: Prames.

¹⁸ Ídem (p 117)

cielo, de este modo se aprecian los rasgos de Muyed a través del movimiento de las sombras a lo largo del día.

3. Marco Conceptual

3.1 Fundamentación, antecedentes y referentes

El contenido de este Trabajo fin de grado se apoya en una serie de géneros y obras, que en algunos casos cuentan con una larga tradición en la historia y en otros están surgiendo de las inquietudes y necesidades más actuales.

Tomando como ejemplo los pergaminos ilustrados más antiguos que se conocen, podemos afirmar que el arte de la ilustración ha servido como complemento narrativo tanto en pergaminos como en libros.

Las ilustraciones de los manuscritos podían representar escenas históricas, enmarcar los escritos con diferentes motivos o, simplemente, adornar las principales iniciales del texto. Todo esto tenía un objetivo concreto: crear piezas únicas de gran belleza visual. Por lo tanto, podríamos decir que el arte medieval de la iluminación de manuscritos fue el inmediato precursor de la ilustración de los libros impresos.

La animación al igual que la ilustración, tiene la capacidad de expresar un relato mediante imágenes; la diferencia es que en la animación, éstas son en movimiento. Un proyecto de animación pasa por un proceso de producción muy amplio, y es ahí en donde entra la ilustración. En otras palabras, mientras que la ilustración puede subsistir sin la animación, esta última depende de la primera.

3.1.1 Arte medieval

El arte medieval se puede considerar a todo el arte producido en Europa, Norte de África y Oeste de Asia elaborado desde el siglo V, a partir de la caída del Imperio Romano Occidental en el año 476, hasta finales del siglo XV, la época medieval terminada con la caída de Constantinopla en el año 1453 a manos de los turcos otomanos de Mehmet II

Si bien esta datación es imprecisa, ya que, no se puede hablar de una corriente única, y aún menos global, sí que comparte varias características para englobarlos en un conjunto coherente. El principal nexo común del arte medieval, es el anonimato del

artista y la calidad de artesanía gremial que se le atribuye al arte, dotándole de un carácter más de oficio menestral que intelectual.

En la Antigüedad tardía se empezó a integrar el estilo artístico clásico del Imperio romano con las aportaciones del paleocristianismo y de las recurrencias de los pueblos bárbaros de la época de las invasiones; entre ellos los pueblos germánicos, como los visigodos, francos y suevos y los pueblos orientales como eslavos, magiares y turcos; produciéndose síntesis artísticas muy peculiares. La historia de arte medieval puede ser vista como la historia de la interacción entre elementos procedentes de todas esas fuentes culturales.

El arte medieval se puede clasificar en períodos y movimientos, desde el arte paleocristiano, considerado como primer arte medieval, hasta el gótico, pasando por el prerrománico, el románico; que serían los movimientos mayoritarios en Europa Occidental. También se pueden encontrar otros estilos alrededor del mundo, como el arte bizantino en Europa Oriental y el arte islámico en España, norte de África y este de Asia. Todos estos movimientos solían influenciarse mutuamente.

Según el medievalista francés Georges Duby, la obra de arte medieval debería cumplir fundamentalmente tres cometidos:

1_ Adorar a Dios. La función más antigua que se le atribuye al arte. Para honrar a Dios se requería de los mejores y más caros materiales. Anteponían la calidad o el precio de los materiales, ante la calidad plástica o artística. Cuanto más caro el material, más se veneraba a Dios.

2_Explicar el mundo sobrenatural. Haciendo visible en este las realidades divinas, según la máxima paulina: *“per visibilia ad invisibilia”¹⁹ (a través de lo visible hacia lo invisible)*. Su función consistía en instruir al pueblo sobre los misterios divinos.

3_Afirmar el poder. Cuanto más bonita o más trabajada es una obra de arte (y más cara) más afirmaba el poder de la iglesia, la nobleza o la burguesía; el hecho de contemplar una obra de arte ya te indicaba el coste de la misma.

¹⁹ Epístola a los Colosenses; 1:15,16



Imagen 1: Frontal de altar del siglo IX

Para este Trabajo Fin de Grado, puesto que arte medieval es muy amplio, he tomado como punto de partida los bestiarios mitológicos medievales.

Los bestiarios mitológicos consisten en una recopilación de bestias reales y criaturas mitológicas monstruosas, quiméricos e irreales, que fueron imaginados por los hombres de la época para explicar tanto animales reales que no habían visto nunca, como inventados para dar explicación a cosas que no comprendían.

La distribución del libro está inspirada en los bestiarios medievales, es decir, una descripción del ser, y a continuación, la ilustración. También se ha respetado la letra capital al inicio.

Un punto clave a la hora de comenzar a trabajar fueron los manuscritos iluminados. El manuscrito que más he tenido en cuenta fue el escrito por *Beato de Liébana*, que fue un monje mozárabe cántabro. El libro está compuesto por una serie de piezas, acompañadas por imágenes de brillantes colores.



Imagen 2: Beato de Liébana. Códice de Manchester

Para el proyecto me han resultado muy interesantes ciertos aspectos del estilo de dibujo que aparecen en las ilustraciones del manuscrito y que se han tenido muy en cuenta para la realización del bestiario.

Aspectos como la unión de la nariz y las cejas, la manera de representar las uniones de ciertas articulaciones o incluso la forma de marcar los pliegues en la ropa.



Imagen 3: Comparación de la unión de la nariz con las cejas

Otro de los manuscritos que se tuvo en cuenta para la realización de este TFG fue *El libro de Kells*. El libro fue realizado por monjes celtas hacia el año 800, en Kells, un pueblo de Irlanda. Muchos especialistas lo consideran como uno de los manuscritos iluminados más regios de la Edad Media. Esto es debido principalmente a la gran belleza de sus ilustraciones y a la perfección de sus acabados.



Imagen 4: Reproducción del Libro de Kells

3.1.2 Ilustración

La necesidad humana de comunicar tanto de forma visual como narrativa es ancestral, es por ello, que no se sabe a ciencia cierta cuándo fue el origen de las ilustraciones, pero lo que es cierto es que está estrechamente ligado al surgimiento de la escritura. Se piensa que los jeroglíficos podrían ser considerados como la primera manifestación de la ilustración.

Pero es el nacimiento de la imprenta, lo que supuso una gran revolución. Se originó así una difusión más allá de las clases altas que hasta el momento habían tenido un acceso a la literatura.

Muchos autores están de acuerdo en que un dibujo como tal, no es una ilustración. Para ser considerada como tal, es necesario que cumpla una función. La esencia de una ilustración es la intención de transmitir algo, un mensaje, ya sea creado por el propio autor o esté recogido en el texto al que acompaña.

Existen varios tipos de ilustración, dependiendo cuál sea su función:

1_ Científica. Son imágenes realistas que acompañan el texto escrito, realizadas generalmente a través de grabados. Este tipo de ilustraciones son utilizadas principalmente para libros de anatomía o ingeniería.

2_ Literaria. Tuvo gran importancia para el desarrollo cultural del siglo XVIII. Los representantes más destacados fueron Eugène Delacroix y Gustave Doré. A mediados del siglo XIX, el movimiento "*Arts & Crafts*" fue de gran importancia. A comienzos de la época moderna comienza a usarse la ilustración para libros infantiles.

3_ Publicitaria. En los últimos 50 años, la función este tipo de ilustración ha demostrado ser muy importante. No sólo para la creación de carteles, sino también para envases y productos variados, ya que ofrecen al consumidor una rápida información sobre el producto.

4_ Editorial. Es la empleada en periódicos, revistas, páginas web.

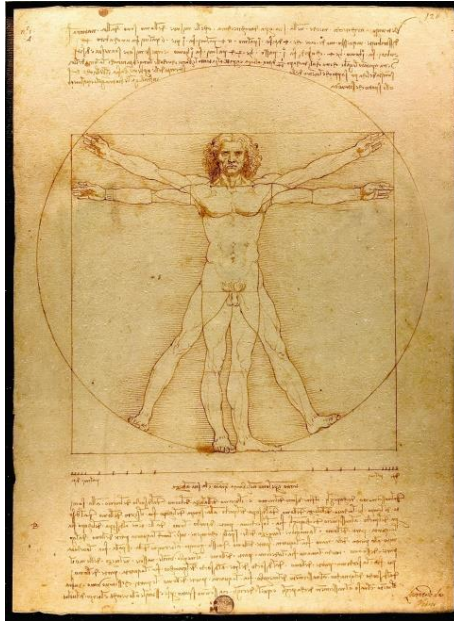


Imagen 5: Hombre de Vitruvio (Leonardo da Vinci)

El estilo de ilustración utilizado es la narrativa. La ilustración narrativa tiene como objetivo la representación gráfica de un argumento literario. Sirve para recrear o reforzar una escena dentro de la lectura.

Empleé dos técnicas diferentes a la hora de realizar las ilustraciones. La primera fue la tradicional, ya que el diseño principal está hecho a lápiz; y la segunda fue la digital, empleada para colorear la ilustración.

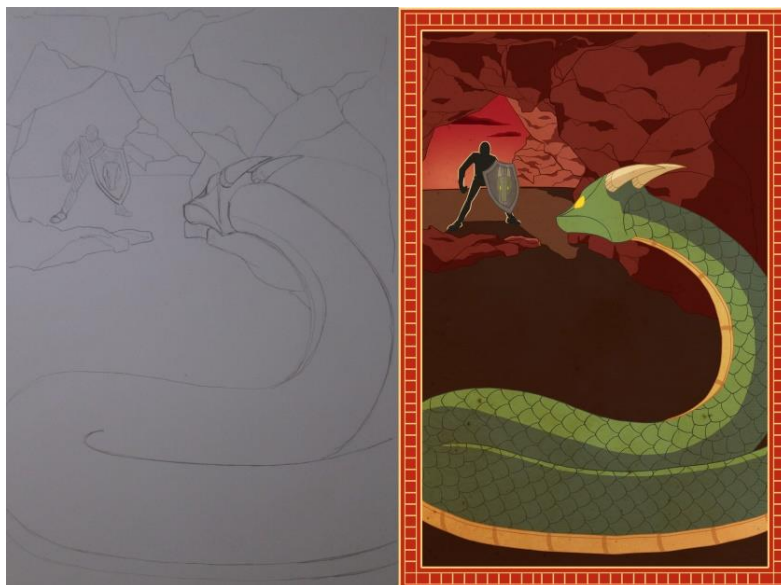


Imagen 6: Boceto a lápiz y resultado final a ordenador

3.1.3 Animación

El hombre ha tenido siempre un impulso irresistible en querer representar las cosas que ve en el mundo que le rodea.

Por alguna razón, el ser humano ha sentido la necesidad de crear algo propio que parezca que esté vivo, que tenga fuerza interior, vitalidad, una identidad separada (algo que se exprese con autoridad) una creación que parezca viva.

A través de los siglos, los artistas han continuado con la búsqueda de algún medio de expresión que permitiese captar un ápice de vida, y gracias a los nuevos inventos de finales del siglo XIX esto parecía posible.

Junto a las mejoras en las cámaras de cine y gracias al desarrollo de las cintas de película, capaces de soportar los mecanismos de proyección, una nueva forma de arte nació: La animación. Haciendo una secuencia de dibujos de una acción continua y proyectando sus fotografías en una pantalla a una velocidad constante, el artista podía crear todo el movimiento y vida que era capaz²⁰.

Existen varios tipos de animación, éstas dependen de la creatividad de los animadores y de la técnica o de los objetos que se utilicen:

1_Dibujos animados. Éstos se crean dibujando cada uno de los fotogramas (24 fotogramas por segundo) Es la técnica desarrollada sobre todo, por los animadores de Disney a principios del siglo XX.

2_Stop motion. Esta técnica no consiste en animar dibujos si no objetos estáticos e inmóviles. Esto se consigue mediante la captura de los movimientos de dichos objetos; para aparentar ese movimiento, se debe ir desplazando ligeramente el objeto, guardando en la medida de lo posible, la mayor continuidad lógica necesaria para imitar dicho movimiento.

Dentro de esta técnica, existen diversas variantes de animación, desde la más conocida, la plastimación o *claymation* pasando por la animación con recortes o *cut-out*, la pixilación o la animación *go motion*.

²⁰ Thomas, F. & Johnson, O. (1981) The illusion of life – Disney Animation – (pp. 13, 15)

3_Rotoscopia. Para este método es necesaria la utilización de una máquina llamada rotoscopio. Con esta máquina, una vez filmado a tiempo real, se puede calcar el contorno de lo grabado.

4_Animación digital. Consiste en crear imágenes en movimiento mediante el uso de un ordenador. Para este tipo de animación, los objetos 3D se modelan con el ordenador gracias a programas específicos para ello. Una vez creada la animación, se renderiza para obtener el resultado final.

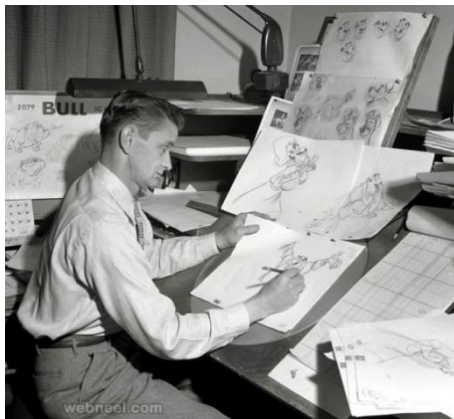


Imagen 7: Proceso de animación de la película La Dama y el Vagabundo (Disney)



Imagen 8: Proceso de renderización de la película Monstruos S.A. (Pixar)

Como el campo de la animación es muy amplio, ya que existen un sinnúmero de ejemplos dentro de este género, para esta memoria se ha hecho una selección de los principales referentes que me han sido de ayuda para abordar este tema, por haber encontrado una mayor vinculación con las historias que narran, el estilo de dibujo o las técnicas que utilizan

Uno de los principales referentes ha sido la película de *El secreto del libro de Kells*. Largometraje realizado en 2009 por la empresa de animación irlandesa *Cartoon Saloon*²¹. A primera instancia me llamó mucho la atención que fuese una película en 2D ya que actualmente la mayoría están realizadas en 3D. De esta película me atrae principalmente el estilo de dibujo, ya que los colores y formas le dan una personalidad propia. Esta estética inspirada en las ilustraciones que aparecen en el *Libro de Kells*

²¹ Web Cartoon Saloon (<http://www.cartoonsaloon.ie/>)

nombrado anteriormente, se puede apreciar a lo largo de toda la película pero sobre todo, en la escena del viaje que realiza el personaje principal.

Puesto que la película también recoge algunos componentes de la mitología celta e irlandesa, la historia está envuelta de un halo permanente de fantasía.



Imagen 9: Fotogramas de la película El secreto del libro de Kells

Me interesa también el estilo de dibujo y la utilización del color que podemos observar en el tráiler piloto de *El despertar de Nagah* realizado por *Sunshine Animation*.²² Si nos centramos en el estilo de dibujo, nos damos cuentas que compartimos algunas características, como el diseño de la nariz, los cuellos algo largos o las extremidades delgadas. En cuanto a color, me gusta como emplean colores planos tanto en los personajes como en los fondos. Además de lo mencionado anteriormente, la ambientación y la temática de fantasía también me llaman mucho la atención, y hacen que despierte mi interés hacia este tráiler.



Imagen 10: Fotograma del tráiler de El despertar de Nagah

²² Web Sunshine Animation (<http://www.sunshineanimationstudio.com/>)

Otro de mis referentes en cuanto a animación se refiere, y que creo que ha estado siempre presente a la hora de realizar este TFG, son sin duda las películas de *Disney*. Pienso que cada una de ellas me ha aportado alguna cosa que he tenido en cuenta, a la hora de crear a los personajes o en la animación.

Si nos centramos en el tipo de animación empleado en este trabajo, hablaríamos de la animación digital en 2D, ya que, aunque el diseño se ha hecho en papel, los fotogramas de los diferentes movimientos se han realizado en diferentes capas de Photoshop.

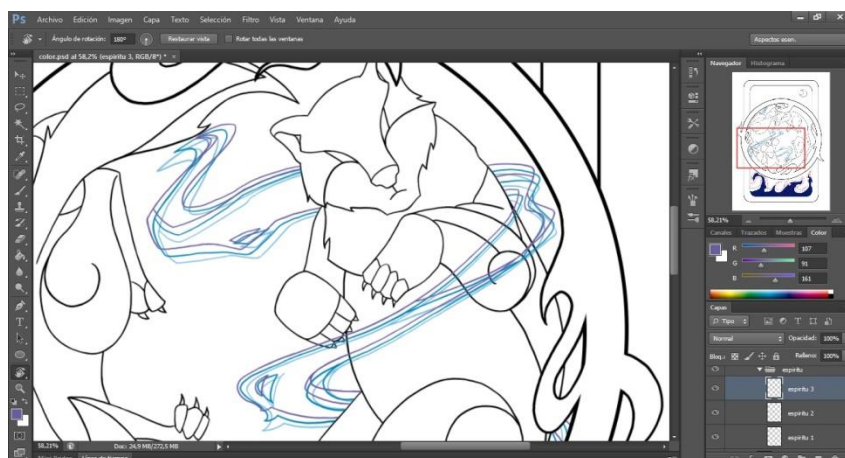


Imagen 11: Muestra de diferentes capas

3.1.4 Simbología en los mitos

Para el hombre primitivo los mitos, son relatos que intentan explicar de forma metafórica el ámbito de los valores, prácticas, creencias o instituciones de la comunidad, así como darle sentido a los fenómenos naturales. Es una especie de realidad alterna, un mundo de alegorías y fantasías en el cual el hombre se ve identificado y hace uso de él para entenderse a sí mismo.

La simbología fue, desde Egipto, la gran ciencia de la Antigüedad. En Oriente perduró siempre. En Occidente inspiró el arte medieval pero fue durante el romanticismo del siglo pasado cuando el análisis de los mitos y sus símbolos despertó gran interés.

Paul Diel afirma que el símbolo es a la vez un vehículo universal y particular. Universal, pues trasciende la historia y particular, por corresponder a una época precisa²³. Aquellos mitos perdurables, además de ser manifestaciones culturales que mucho dicen de la ideología de las culturas que los gestaron y de representar la mente humana, hablan de los grandes temas y verdades de la propia vida.

²³ Cirlot, J.E. (1992) *Diccionario de símbolo*. (p 19) Barcelona: Labor S.A.

No es de extrañar que muchos psicoanalistas hayan encontrado cierta similitud entre los mitos y los sueños, como bien explica Erich Fromm en su libro *El lenguaje olvidado*, tanto los mitos como los sueños participan de un mismo tipo de lenguaje: el lenguaje simbólico. Aunque el interés hacia los sueños y su contenido simbólico viene de la Antigüedad.

Si analizamos el símbolo, encontraremos las siguientes posibilidades de simbolización²⁴:

1_ La comparación analógica es decir, entre dos objetos o fuerzas situados en una misma coordenada de “ritmo común”, como el fuego y el sol.

2_ La comparación causativa objetiva que alude un término de la comparación y sustituye ésta por la identificación.

3_ La comparación causativa subjetiva que procede como en el caso anterior e identifica de modo inmediato la fuerza con un símbolo u objeto en posesión de función simbólica apta para esa expresión.

4_ La comparación activa que se basa no ya en los objetos simbólicos, sino en su actividad, insertando dinamismo y dramatismo a la imagen. Esta última, tiene cierta conexión con el mito.

3.1.5 Otros referentes

3.1.5.1 Splash Art Animado

En lo que se refiere a unir la animación con la ilustración, estaríamos hablando de los splash art animados. Considero que es una buena forma de dar vida a las ilustraciones. Un gran ejemplo son los Splash Art del videojuego *League of Legends*²⁵ desarrollado por *Riot Games*.

Estas animaciones son de corta duración y la secuencia se repite de manera cíclica. Así que es importante hacer el movimiento de manera fluida para que la repetición no resulte inconexa.

²⁴ Ídem (p 35)

²⁵ Web League of Legends (<http://euw.leagueoflegends.com/es>)



Imagen 12: Fotograma del Splash Art animado de Graves

3.1.5.2 Chema Lera

Chema Gutiérrez Lera es un escritor, ilustrador, cuentacuentos y periodista aragonés. Ha divulgado las leyendas de Aragón y de los Pirineos tanto en sus libros y sus cuentos, como en televisión y radio.

Para poder resolver este TFG me ha sido de gran ayuda el libro *Breve inventario de seres mitológicos fantásticos y misteriosos de Aragón* escrito por Chema Gutiérrez Lera. Este libro es una recopilación de personajes y seres de la mitología, la cultura popular y las leyendas de Aragón.

Este breve inventario lo descubrí una vez que ya tenía el tema seleccionado y había comenzado a recoger información. Gracias a él conocí a una gran cantidad de seres que, de no haberlo encontrado, nunca hubiera conocido.

El libro supone la recopilación, mediante entradas ordenadas alfabéticamente tanto en lengua castellana como aragonesa, de personajes y seres de la mitología, la cultura popular y las leyendas de Aragón; principalmente del territorio pirenaico, donde las creencias tradicionales se han conservado mejor en la memoria de los montañeses.

4. Objetivos

4.1 Generales

De manera general, el objetivo principal de este bestiario es hacer una pequeña recopilación de los mitos y leyendas que tenemos en Aragón. La idea es realizarlo en forma de enciclopedia especializada, asemejándolo a un bestiario medieval pero con una

estética más actual. Aun así, también pretende ser una aproximación al estilo medieval, de ahí que se tomen algunos recursos estilísticos.

Mi intención con el formato de presentación de este bestiario, es añadir información extra a la información física ya existente. Esto se consigue al adjuntar los códigos QR al pie de la descripción.

4.2 Específicos

De forma más específica se pretende:

1. Trabajar con el dibujo, el diseño y la animación.
2. Elaborar una serie de ilustraciones que puedan funcionar tanto con movimiento como estáticas.
3. Investigar sobre los distintos seres mitológicos que podemos encontrar en Aragón, así como el vestuario de la época en la que se tiene constancia que fueron creados esos mitos.

5. Metodología

5.1 Planteamientos iniciales y primeras ideas

Al comienzo de este curso existían dudas acerca de la temática a tratar en este Trabajo Fin de Grado, aunque es cierto que destacaban algunas inquietudes que tenía la necesidad de expresar, todavía no quedaba muy claro los procedimientos y maneras adecuadas para hacerlo.

Reflexionando acerca de estas cuestiones que me inquietaban surgió la idea de hacer un bestiario mitológico. Pero debía ser algo diferente para así encontrar esa motivación extra.

Como mis inquietudes se podían expresar mediante diferentes procedimientos, se pensó en dos opciones. La primera, subir el bestiario a una plataforma digital para que se lograsen visualizar las animaciones y la segunda, un soporte físico en forma de libro; pero de esta segunda forma, se perdía el movimiento de las ilustraciones. Así que opté por añadir un código QR debajo de cada descripción del ser para que, aunque fuese un libro no se perdiese la animación.

Cuando los planteamientos sobre los que se fundamentaría este TFG estuvieron claros, se comenzó con la selección de seres que podrían aparecer. Esta parte fue de las más complejas porque había más personajes de los que había imaginado y varios tenían entre ellos cosas en común, o se les podía nombrar de formas diferentes. Además, una de las cosas más importantes que se buscaba era que fueran originales, que no se conociesen debido a otras mitologías; también se pretendía que el ser en cuestión fuese atractivo a la hora de contar su historia.

Con los posibles candidatos elegidos, se realizó una segunda selección para decidir finalmente cuáles iban a ser los personajes a representar. Simultáneamente se comenzó a trabajar en el estilo de dibujo que se quería para las ilustraciones.

El título es un elemento importante que costó mucho definir, porque no buscaba un nombre muy evidente, pero a su vez quería que se supiese lo que era. Finalmente me decanté por *Breve introducción a la mitología aragonesa*.

5.2 Procesos

Durante la construcción de este proyecto se han seguido los siguientes procesos de trabajo:

1_Búsqueda de información. Recopilación de libros, textos, información y recursos de internet que pudieran ser considerados de utilidad durante todo el proceso, tanto la elaboración de la obra como la realización de esta memoria.

2_Realización de bocetos. Para plantear las imágenes que componen el bestiario se realizaron varios bocetos, para dejar claro el diseño y conseguir imágenes equilibradas y correctamente compuestas que transmitieran lo que deseaba.

3_Storyboard. Que servirán de guía a la hora de animar. Este paso es muy importante ya que si no tienes una idea clara de cómo se va mover un elemento, después será más difícil que salga como uno quiere.

4_ Realización de la pieza y comienzo de la memoria. Se realizaron primero un par de animaciones para resolver cuál era el mejor método para efectuarlas. Después, tanto la memoria como el resto de las animaciones se realizaron de manera simultánea.

5_ Maquetación. Cuando todas las animaciones estuvieron hechas, comenzó el proceso de maquetación usando Adobe Indesign. Entonces se pudo observar todo el conjunto y apreciar las cosas que funcionaban y las que debían ser modificadas.

6_ Revisión y autoevaluación de la misma. Cuando toda la maquetación estuvo terminada se procedió a realizar diversas pruebas de impresión. El bestiario se imprimió en varios tipos de papel con diferentes acabados y gramajes hasta elegir el más adecuado.

7_ Impresión de los ejemplares. Una vez se completaron todas las modificaciones se llevó a imprenta el archivo definitivo para proceder a la impresión del ejemplar de *Breve introducción a la mitología aragonesa*.

8_ Presentación para la defensa. Una vez se finalizó el proyecto comenzó el proceso de preparar su defensa.

5.3 Planing y timing realizados

De septiembre a diciembre, realización de mapas conceptuales, listas de palabras para llegar al tema principal del proyecto. A continuación investigación sobre la mitología de Aragón, las temáticas a realizar, y las técnicas y procedimientos adecuados para llevar a cabo el desarrollo de la idea.

De diciembre a febrero, creación de los personajes y los diseños de las ilustraciones.

De febrero a noviembre, elaboración de las animaciones y redacción de la memoria.

De noviembre a diciembre, preparación de la presentación y defensa del trabajo.

5.4 Aspectos técnicos: Materiales y presupuesto

Block de dibujo	3€
Lápiz portaminas	2€
Lápiz azul	2€
Tableta digitalizadora	90€
Mesa de luz	120€
Pruebas de impresión	14€
Impresión final y encuadernación	43€
TOTAL: 274€	

6. Análisis de los procesos teórico-técnicos

6.1 Filosofía del libro

Breve introducción a la mitología aragonesa es un bestiario mitológico, y como tal, muestra una serie de ilustraciones con la descripción del ser al que corresponden. Este libro nos lo podremos encontrar tanto en formato digital como en físico.

Como ya se ha comentado anteriormente, con la realización de este bestiario se pretende romper un poco con la brecha entre tecnología y literatura intentando una interacción entre ambos.

6.2 Animaciones

Para la elaboración de este bestiario se siguió el siguiente proceso. En primer lugar se buscó toda la información posible sobre los seres mitológicos que existen en Aragón. A continuación, se fue haciendo una lista de aquellos seres o historias que fuesen exclusivas de nuestro entorno.

Posteriormente, se seleccionaron los seres que consideré que podían ser más atractivos a la hora de representar y contar su historia. De esta tercera lista salieron los trece personajes definitivos aunque al final, hubo que reducir la lista un poco más.

Como desde un principio se quiso que la estética de las animaciones estuviese influenciada por las pinturas medievales de los manuscritos, a la hora del diseño se buscaron elementos clave que ambos pudiesen compartir.

A la hora de hacer la composición de las imágenes, se buscó que aparte de representar al ser en cuestión, se contase en mayor o menor medida algo de su historia.

Antes de comenzar con el diseño de los personajes, se realizó un pequeño estudio de la posible estética que iba a caracterizar a todo el bestiario. Una vez realizado esto, se dibujó un cuerpo base que una vez escaneado y ampliado, serviría para el desarrollo de todos los personajes.



Imagen 13: Bocetos primer estudio

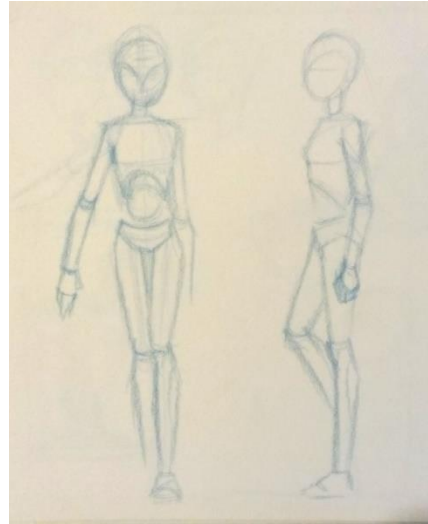


Imagen 14: Boceto cuerpo base

Para cada uno de los protagonistas se realizó una hoja de personaje en la que podemos verlo tanto de frente como de perfil e incluso con diferente vestuario o peinado. Para realizar el diseño de la vestimenta y del pelo, se intentó averiguar de qué época podía proceder el mito y en varios casos ha sido muy difícil de encontrar. Una vez que se conocía el período en el que transcurría la leyenda, se investigó sobre el tipo de ropajes y peinado que llevaban, teniendo siempre presente la procedencia del ser mitológico, puesto que no vestía igual, por ejemplo, un noble que un campesino.

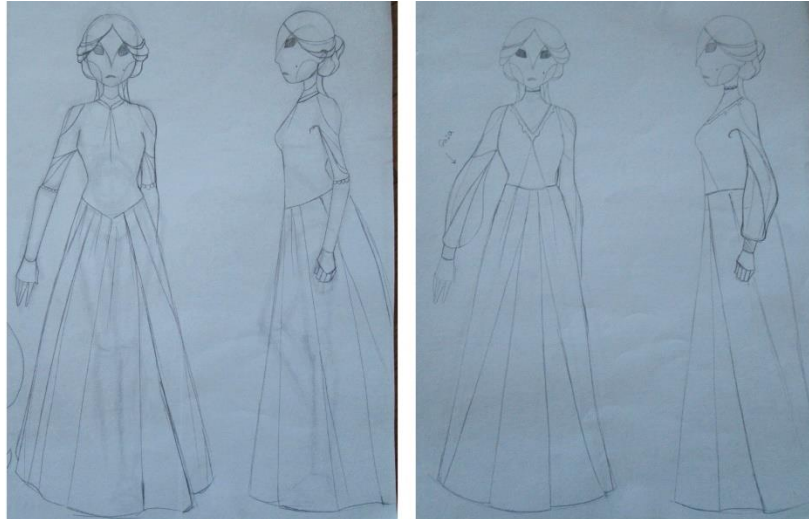


Imagen 15: Diferente versiones de vestuario para un mismo personaje

Para el caso del lobo y del oso, se buscaron imágenes de los animales reales, para que dentro del estilo, fuesen lo más fiel posible a la realidad. En este caso se usaron imágenes del lobo ibérico y del oso pardo.

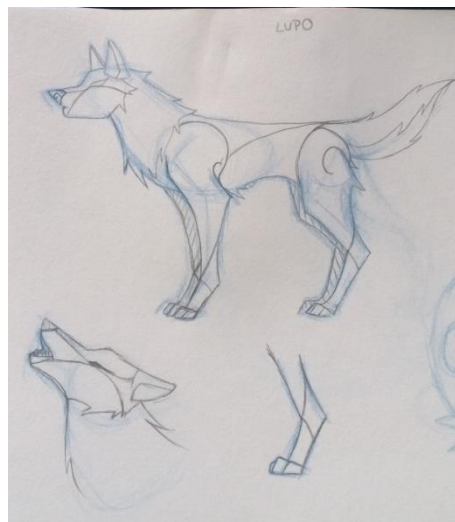


Imagen 16: Estudio de lobo

Una vez desarrollados los personajes, se procedió a realizar el trabajo de preparación previo a las ilustraciones finales. Para la realización de las imágenes principales, se hizo un boceto rápido de la composición general, a continuación otro boceto con lápiz azul un poco más desarrollado con, principalmente, la posición del personaje y si por alguna casualidad el diseño del fondo era un poco más complejo, se desarrollaba por separado. Posteriormente, partiendo del boceto en azul y gracias a la mesa de luz, se realizó el diseño final, con todos los detalles necesarios.



Imagen 17: Desarrollo del boceto

Con este paso realizado, me dispuse a escanear para así comenzar con el proceso de animación y con la posterior aplicación del color, ambos pasos realizados con Photoshop CS6. Antes de comenzar con la animación, hubo que hacer el *storyboard* del elemento o elementos a mover, este paso podía ir sufriendo cambios.

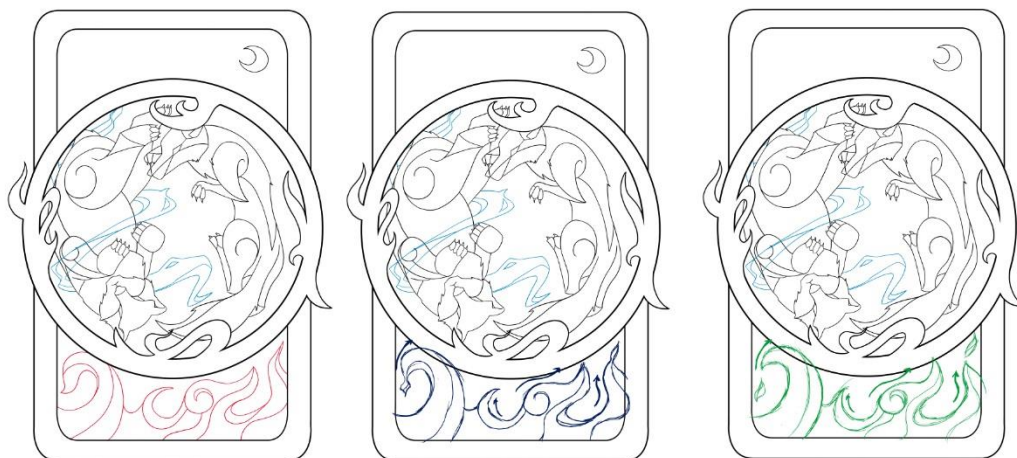


Imagen 18: Storyboard del fuego

El siguiente paso a seguir fue la digitalización, con la tableta gráfica, de la ilustración. Primero se repasaron todos los bordes del dibujo principal con un grosor de 12 px del pincel. Este dibujo principal se convertirá en el primer fotograma de la animación. Después, se procedió a la creación de los siguientes fotogramas; existen principalmente dos formas, y dependiendo de la ilustración, se realizó una u otra. El primer ejemplo consiste en la creación de los fotogramas clave, son aquellos que indican el curso

general de la animación con cierto espacio entre medio, y a continuación se dibujan los fotogramas intermedios, que son todos aquellos que se encuentran entre los fotogramas clave. El segundo caso consistiría en ir haciendo los fotogramas seguidos uno a uno.

En ambos casos, se fueron haciendo pequeñas pruebas intermedias para ir viendo si la animación iba funcionando.

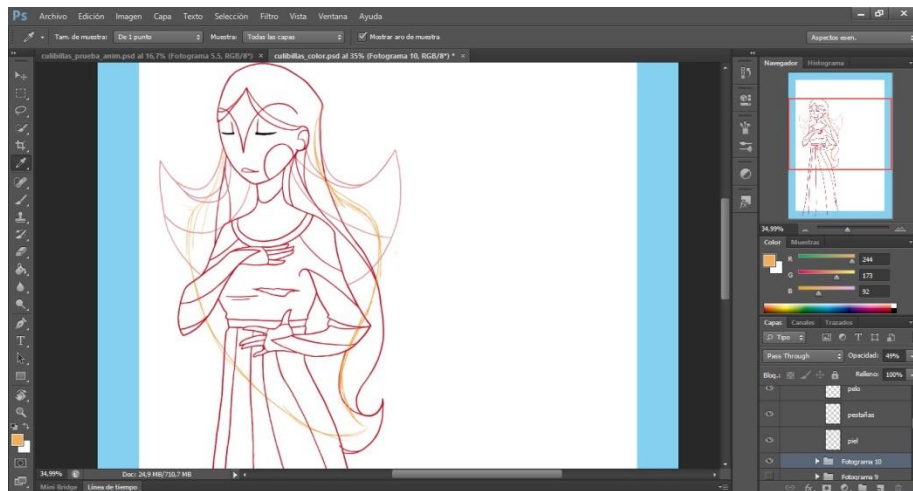


Imagen 19: Ejemplo fotogramas clave

Tras terminar todos los fotogramas, se procedió al coloreado de la animación. Por último se realiza el montaje, con la herramienta “línea de tiempo” de Photoshop y el guardado, con la función “Guardar para Web” en formato .gif.

6.3 Código QR

A la hora de crear el código QR, tuve primero que subir las animaciones a la web. Se decidió emplear la plataforma Wix²⁶, ya que te permite crear una página web de manera sencilla y gratuita, además se adaptaba perfectamente a mis necesidades.

Una vez las animaciones en la red, crear el código fue fácil puesto que existen ya páginas que te los generan directamente y te explican qué pasos has de seguir, la que empleé yo fue la siguiente: <http://www.qrcode.es/es/generador-qr-code/>.

²⁶Dirección dónde se pueden ver las animaciones (<http://crissygim.wixsite.com/misitio>)

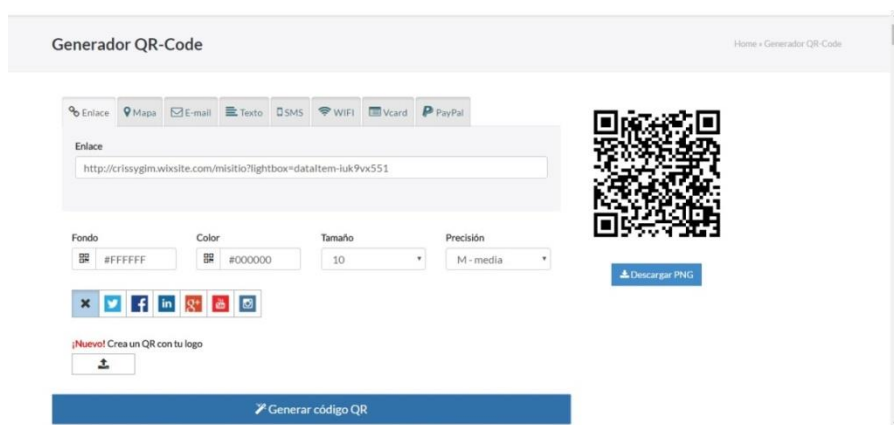


Imagen 20: Generación de código QR

6.4 Maquetación

Cuando se contaba con un volumen de trabajo importante, comenzó el proceso de maquetación usando Adobe InDesign. De esta manera se pudo observar las imágenes con el texto en conjunto y así, apreciar las cosas que funcionaban y las que debían ser modificadas.

Este bestiario tiene dos versiones de maquetación. La primera es mediante pdf interactivo, la cual no se imprimirá puesto que se podrán ver las imágenes con movimiento, y la segunda, en la cual veremos las imágenes estáticas ya que será la que se lleve a imprimir. Otra diferencia es que en el modo interactivo, el color del papel es una imagen que imita al pergamino mientras que en la otra, el color lo da el papel elegido en la imprenta.

El formato de página es de 14'8 x 21cm pero todo el corpus del libro se ha ideado a doble página, donde encontramos a la izquierda, el nombre del ser mitológico con su correspondiente letra capital, la descripción y el código QR (si se trata de la versión impresa) y a la derecha, la animación o ilustración. La tipografía empleada para el nombre de los seres es Augusta a tamaño 30 y la de las descripciones, Minion Pro a tamaño 12.

A la hora de agregar las animaciones en InDesign, hubo que cambiar en la parte superior derecha el aspecto, en este caso: Interactivo para PDF. A continuación, usando Adobe Media Encoder se cambió el formato de las animaciones a .flv, y finalmente se colocó la animación en la parte derecha de la página. Para añadir las ilustraciones sin movimiento, se hizo desde Archivo seleccionando después el botón “Colocar”.

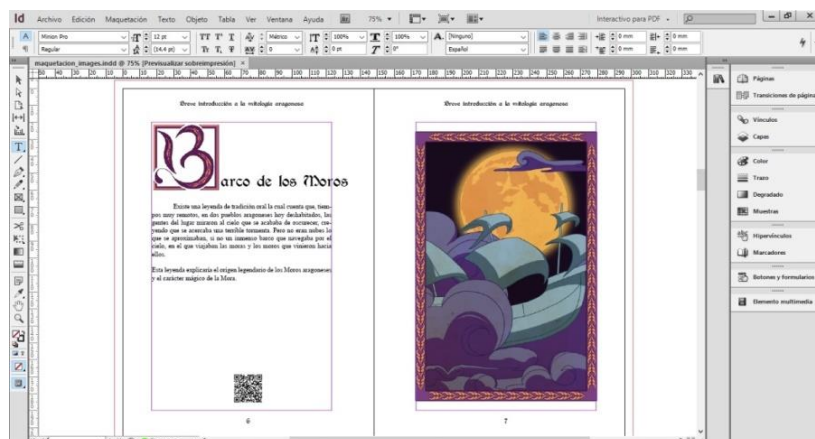


Imagen 21: Ejemplo de página maquetada

7. Conclusiones

7.1 Análisis y comentario de los resultados obtenidos

Este proyecto ha sido muy gratificante de elaborar puesto que gracias al trabajo de investigación, he aprendido mucho sobre los mitos que existen en Aragón. Considero que he cumplido con los objetivos que me había propuesto a la hora de elaborar el proyecto; la construcción de los personajes, aun teniendo en cuenta ciertas características, los he retratado desde mi punto de vista estético y teniendo libertad para desarrollar de forma personalizada las animaciones.

Elaborar este bestiario era un reto desde el principio puesto que no sólo había que realizar el diseño de los personajes, si no también la animación requerida para darle más personalidad a la imagen, además de conseguir un ejemplar con un volumen de páginas adecuado. Aunque en un principio estaba diseñado para que recogiese trece seres mitológicos, al final hubo que reducirlo a nueve para poder emplear el tiempo necesario que cada animación requería y lograr así un buen resultado final.

El rasgo innovador de este Trabajo Fin de Grado es el hecho de unificar las nuevas tecnologías con la literatura. Actualmente empiezan a surgir obras con las mismas características, las cuales disponen de su propia aplicación móvil para mejorar la disponibilidad de sus servicios. Como siguiente paso a desarrollar este método sería muy interesante de llevar a cabo, pero sería necesaria la colaboración con un programador informático, viabilidad que queda por estudiar.

7.2 Valoración personal

Tras estos meses de trabajo ha de decirse que los resultados obtenidos son satisfactorios, no solo por el trabajo material, el libro y esta memoria, sino sobre todo por la experiencia y conocimientos adquiridos durante este periodo de constante investigación y búsqueda, tanto a nivel teórico como práctico.

Este último año ha sido intenso por diversas cuestiones, sacar el curso adelante compaginándolo con la elaboración de este proyecto te pone en la tesitura de tener que buscar horas donde no las hay. A pesar de todo, los resultados compensan el esfuerzo, ya que el libro presenta un buen acabado, y los objetivos planteados desde el principio se han superado correctamente.

Ahora que llega el final de este Trabajo Fin de Grado hago balance de todo lo aprendido y soy consciente de como los problemas surgidos durante el proceso han ayudado a su crecimiento y mejora hasta el último momento.

8. Bibliografía

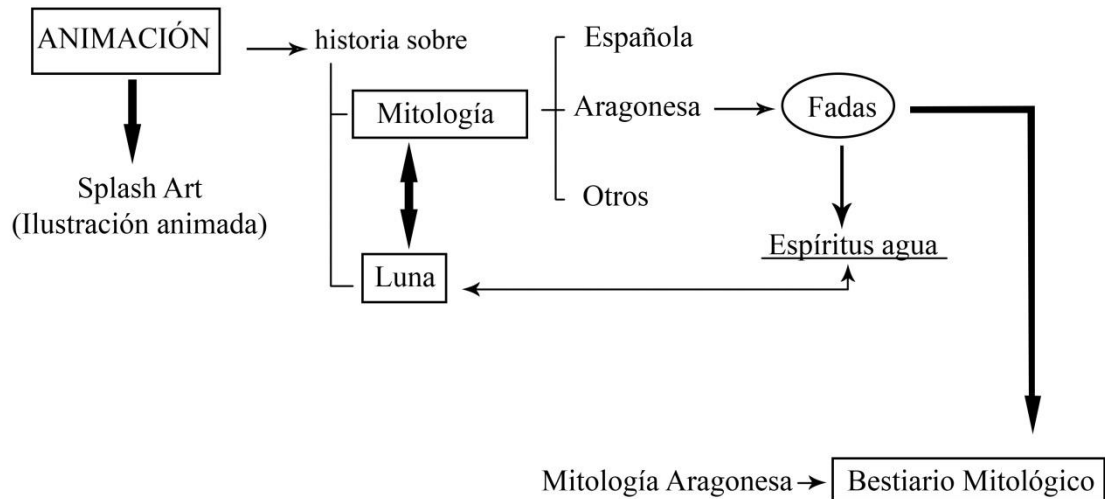
- Callejo, Jesús. *Hadas: guía de los seres mágicos de España*. Madrid: EDAF, 1995
- Chevailier, Jean. *Diccionario de los símbolos*. Barcelona: Herder, 1986
- Cirlot, Juan Eduardo. *Diccionario de símbolos*. Barcelona: Labor S.A, (2ª ed) 1992
- Duby, Georges. *Arte y Sociedad en la Edad Media*. Madrid: Taurus, 1998
- Fromm, Erich. *El lenguaje olvidado*. Barcelona: Paidós Ibérica, 2012
- Gutiérrez Lera, Chema. *Breve inventario de seres mitológicos fantásticos y misteriosos de Aragón*. Zaragoza: Prames, (3ª ed) 2008
- Gutiérrez Lera, Chema. *Bestiario Ilustrado de Aragón: Seres Fantásticos*. Zaragoza: Prames, 2008
- Riordan, Rick. *Magnus Chase y los Dioses de Asgard*. Barcelona: Montena, 2016
- Selby, Andrew. *La animación*. Barcelona: Blume, 2013
- Webster, Chris. *Técnicas de animación*. Madrid: Grupo Anaya, 2005
- Wells, Paul. *Fundamentos de la animación*. Barcelona: Parramón Ediciones, (2ª ed) 2009

8.1 Recursos de internet

- Arte Medieval, en <https://es.wikipedia.org> (Consultado el 21 de mayo de 2016).
- Beato de Liébana, en <https://historiasdelorbisterrarum.wordpress.com> (Consultado el 16 de junio de 2016)
- Beato de Liébana, en <http://www.moleiro.com/es/beato-de-liebana.htm> (Consultado el 16 de junio de 2016)
- Seres mitológicos de Aragón, en <http://lectoresempedernidos.mforos.com> (Consultado el 04 de octubre de 2015)
- Seres míticos y personajes fantásticos españoles, en <https://books.google.es> (Consultado el 04 de octubre de 2015)
- Simbolismo, en <http://www.uv.es> (Consultado el 27 de octubre de 2016)
- Simbología, en <http://bibliotecadigital.ilce.edu.mx> (Consultado el 27 de octubre de 2016)

9. Anexos

Mapa conceptual y lista de palabras clave:



²Proyectos antecedentes de este TFG:

- Baraja de cartas

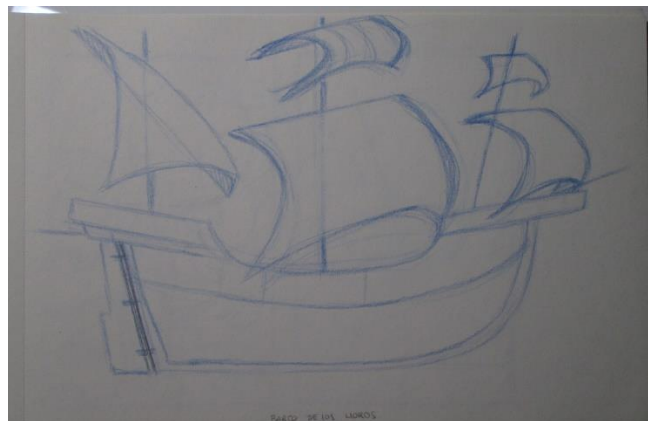


Estudio y diseño de personajes:

Almetas



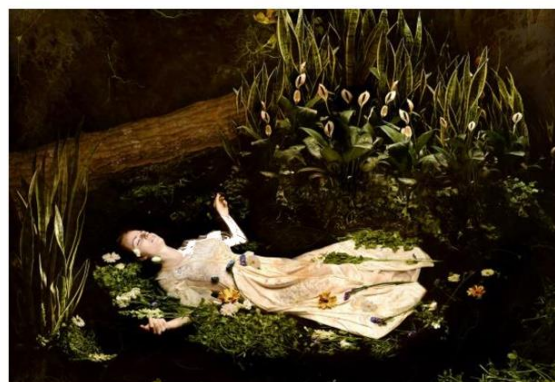
Barco de los moros



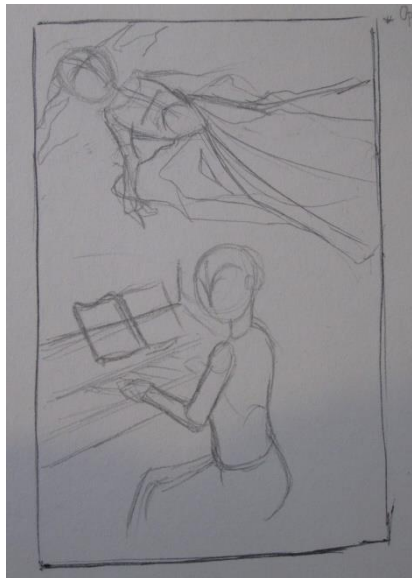
Basajarau



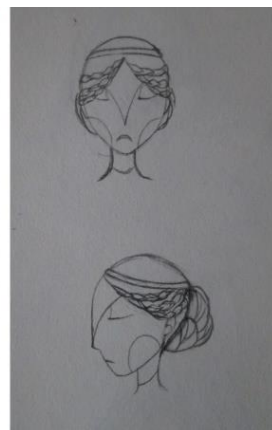
Celina

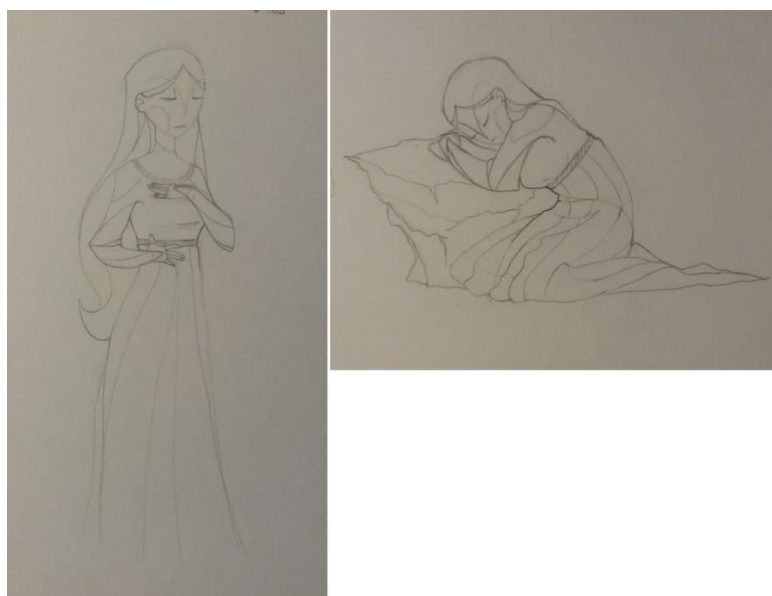
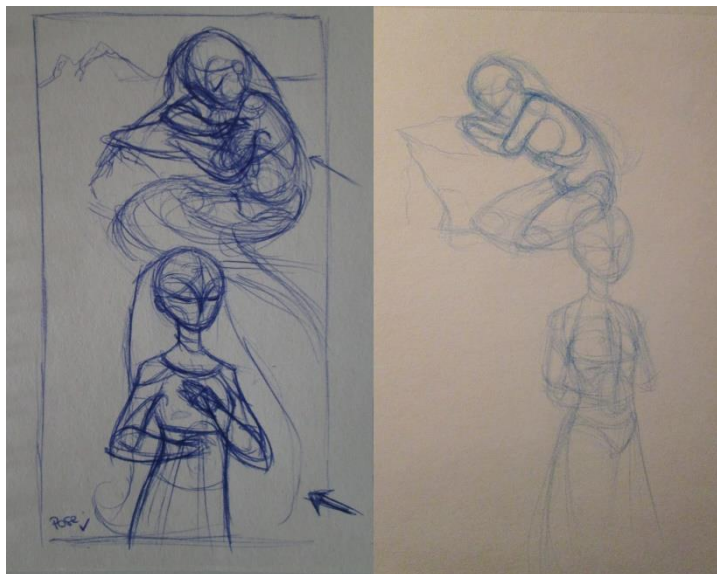


Ophelia - Chacue Thuemierd

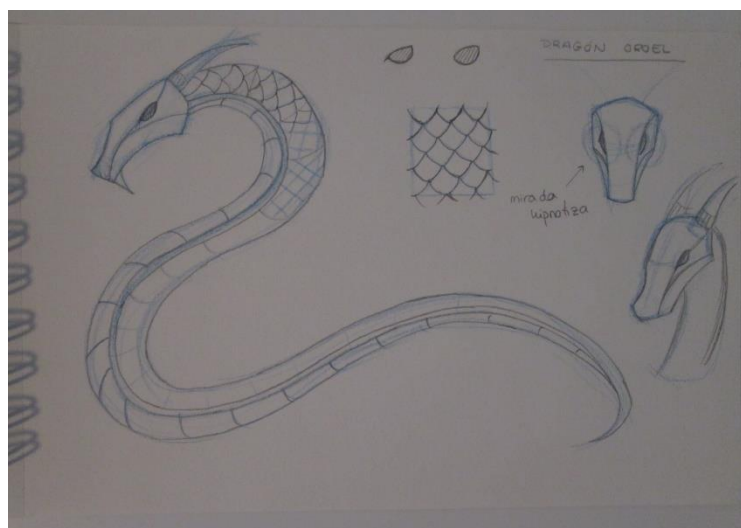


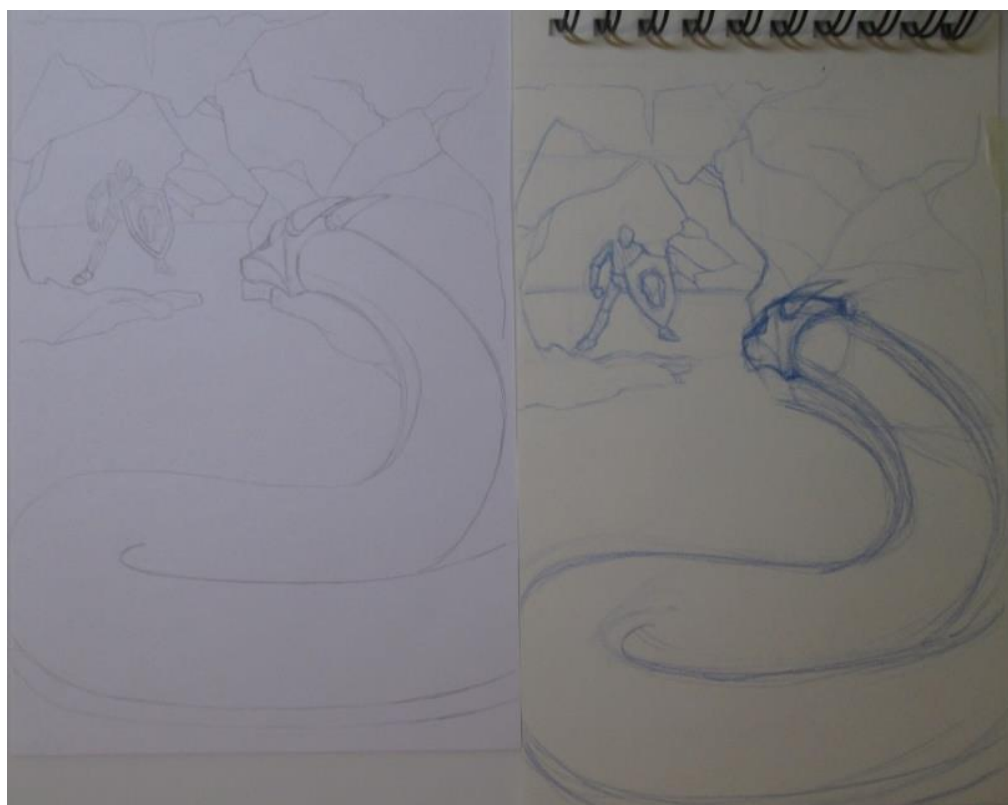
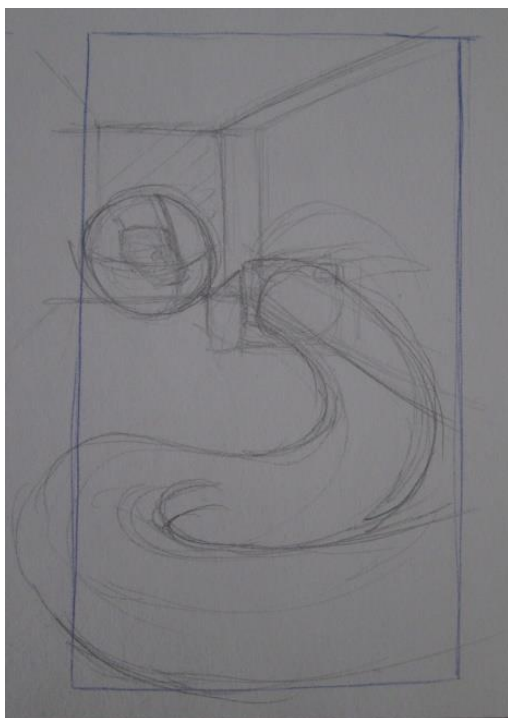
Culibillas





Dragón de Oroel

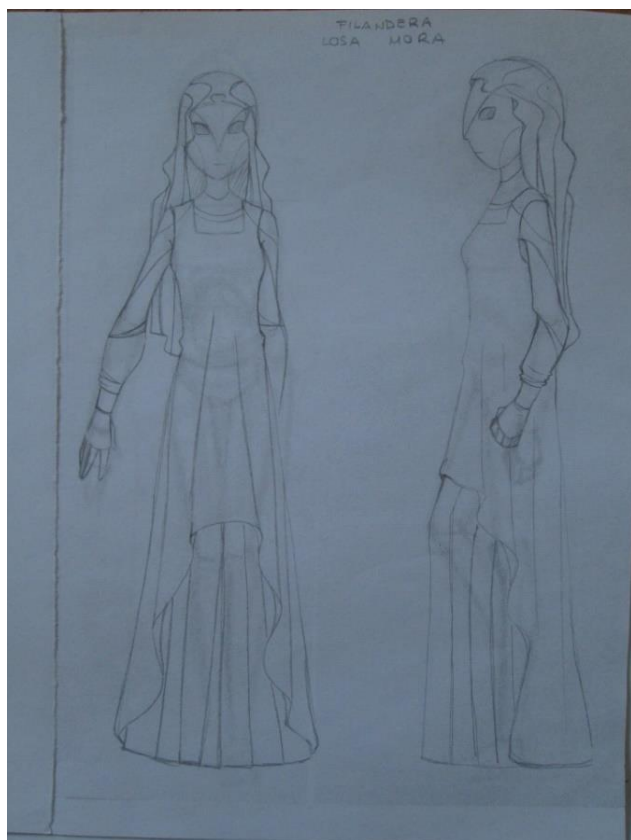




Fada



Filanderera





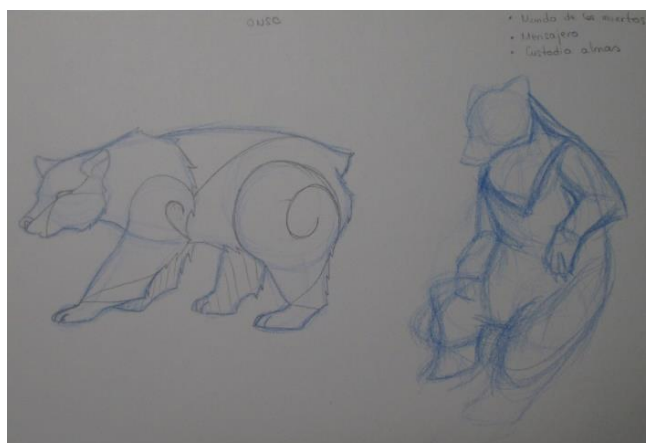
Laina



Lavandera

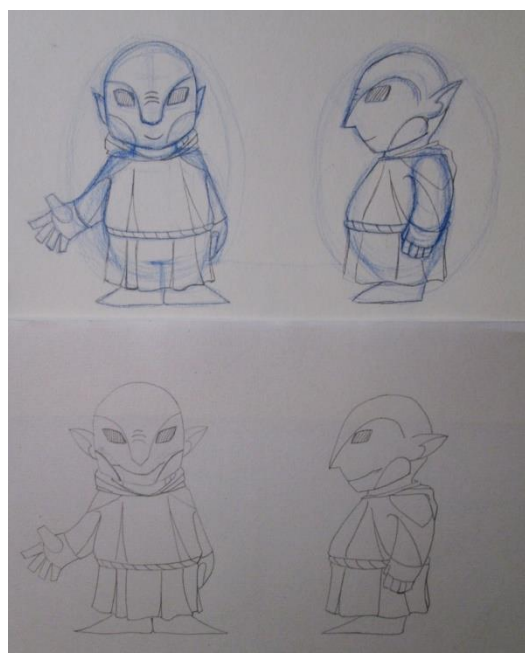


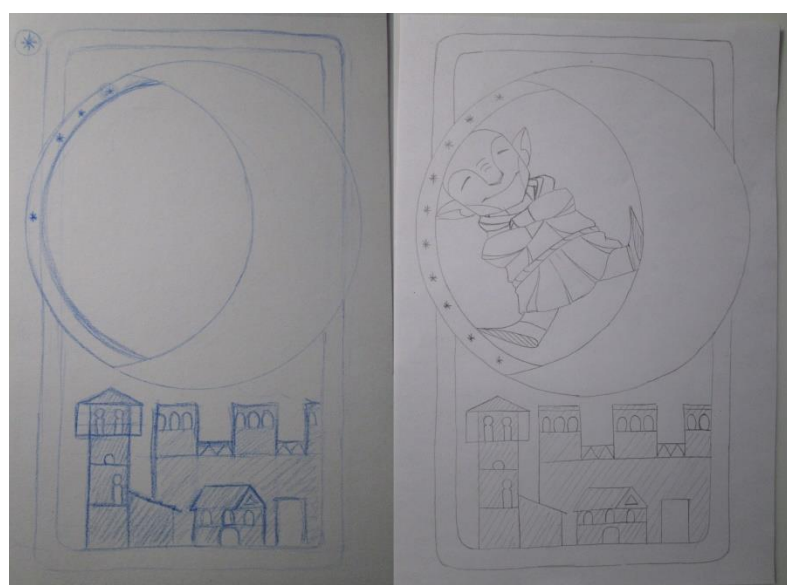
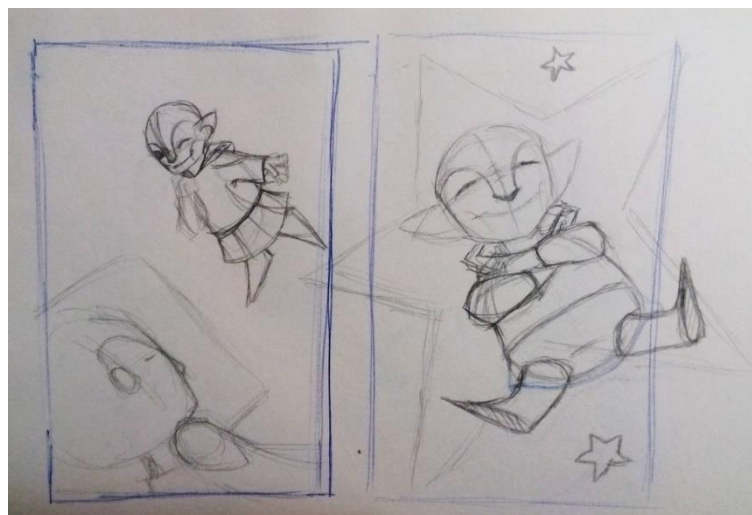
Lupo y Onso



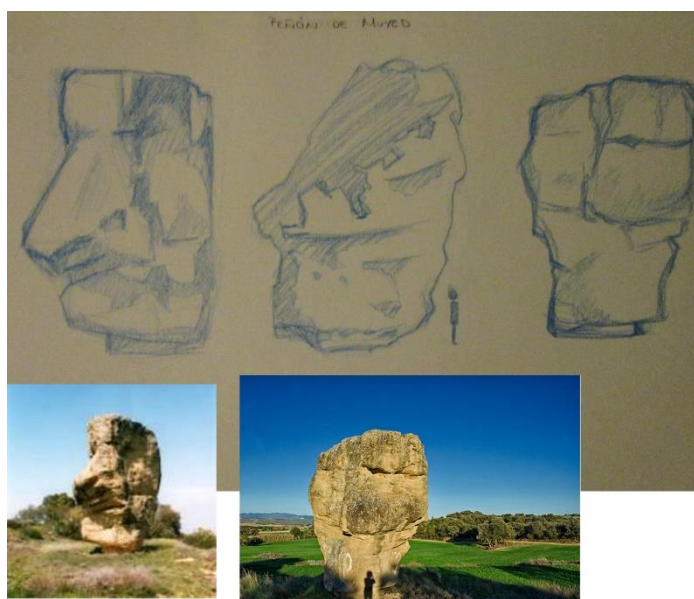


Martinico

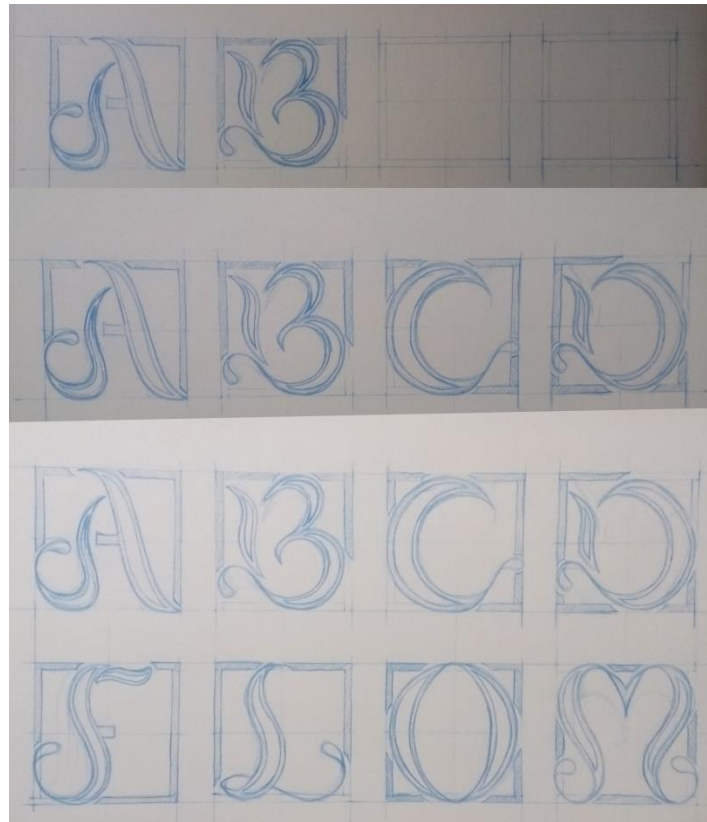




Muyed



Letras

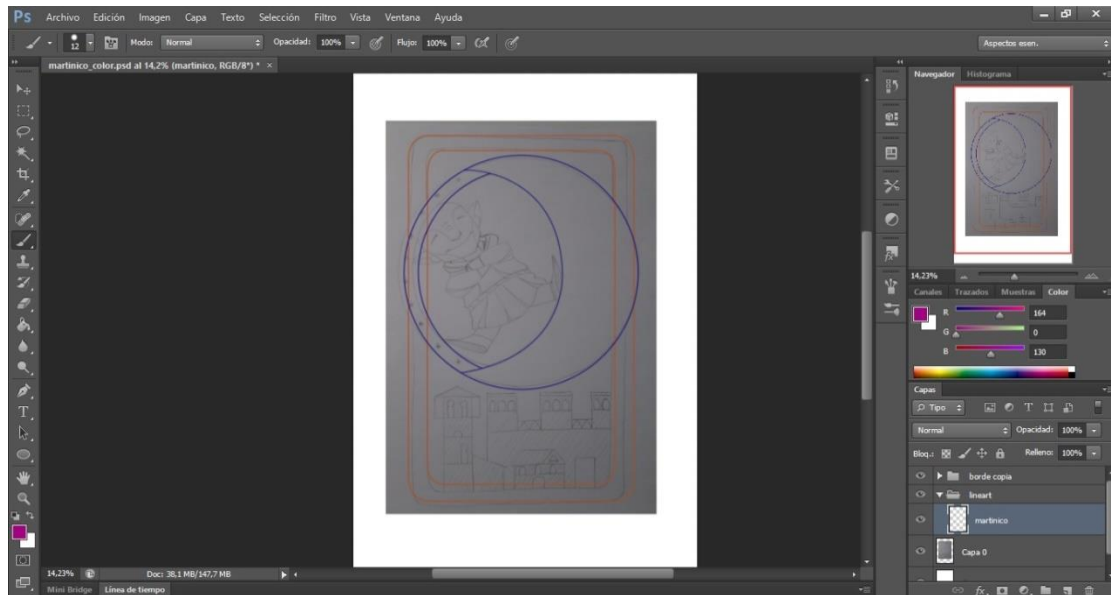


Desarrollo de las animaciones:

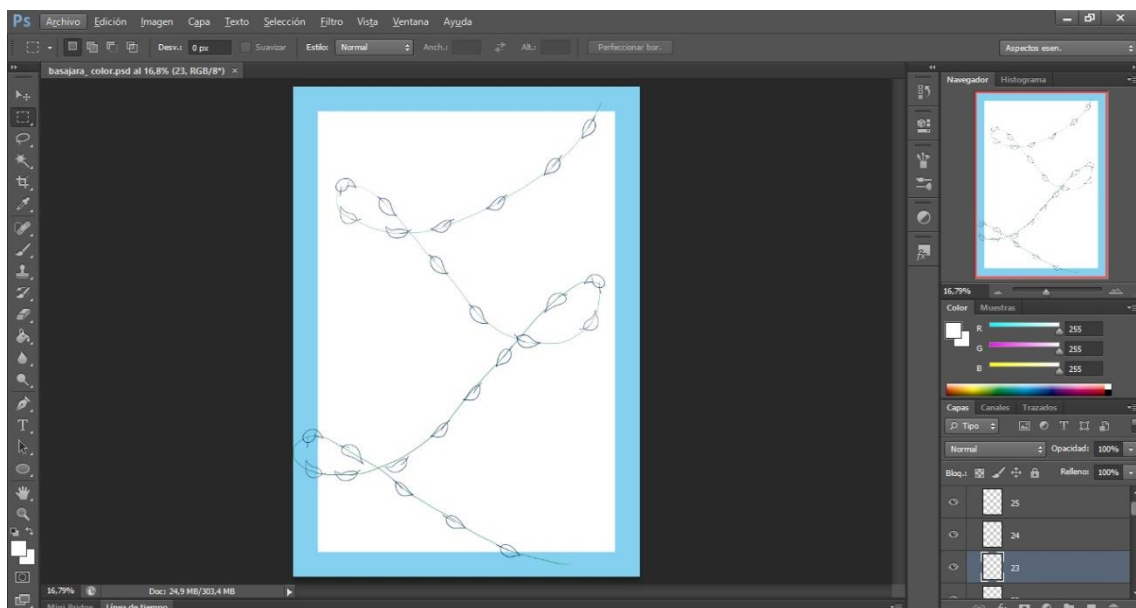
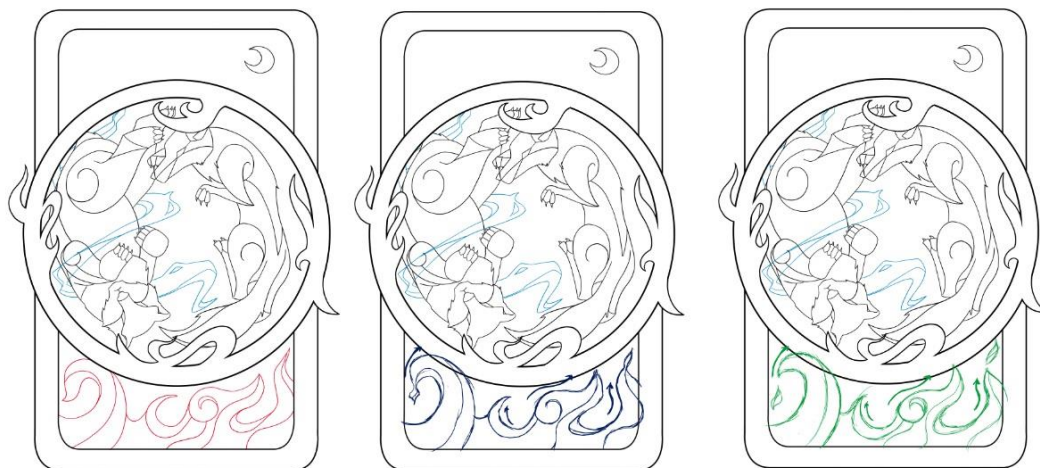
(Breve selección)

1- Se repasa en Photoshop la ilustración.

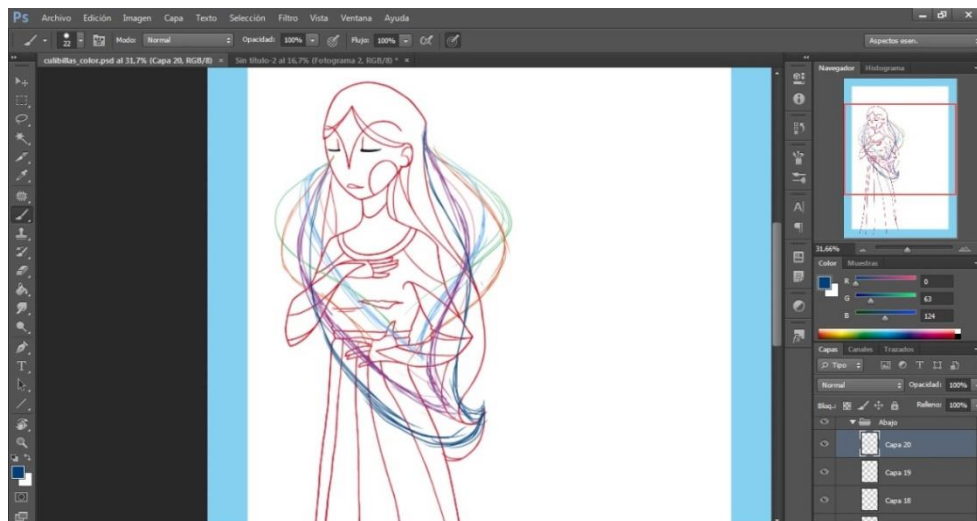
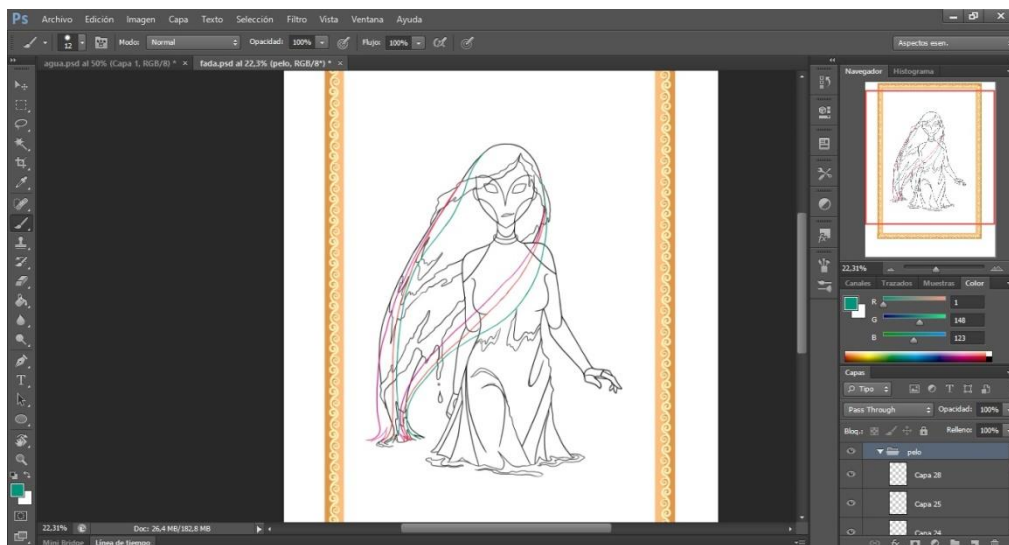




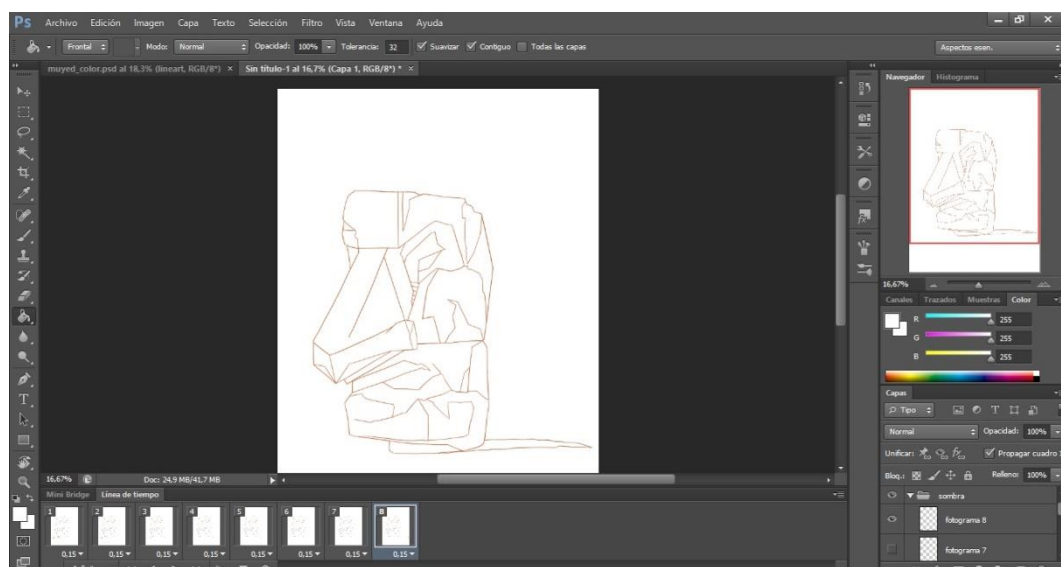
2- Se planea la animción definitiva.

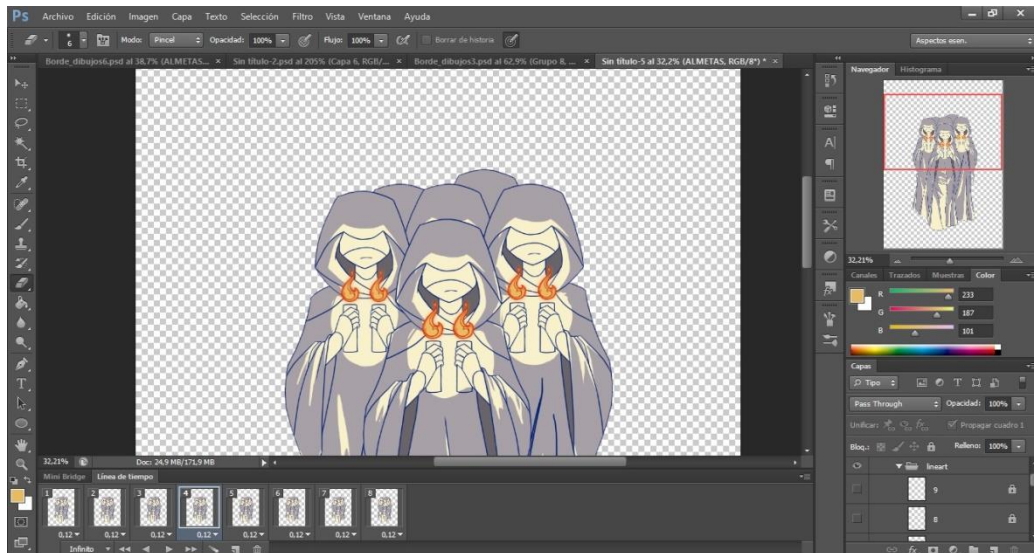


3- Se van realizando los fotogramas.

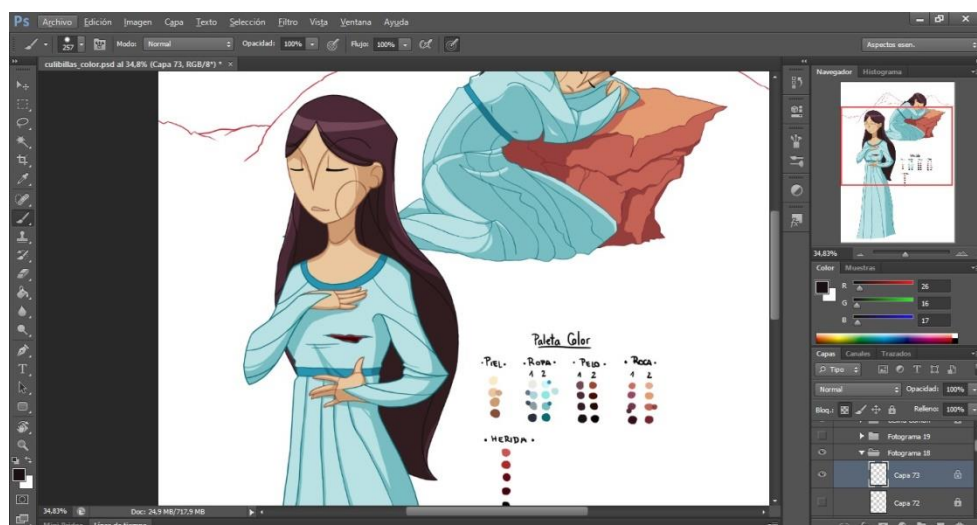
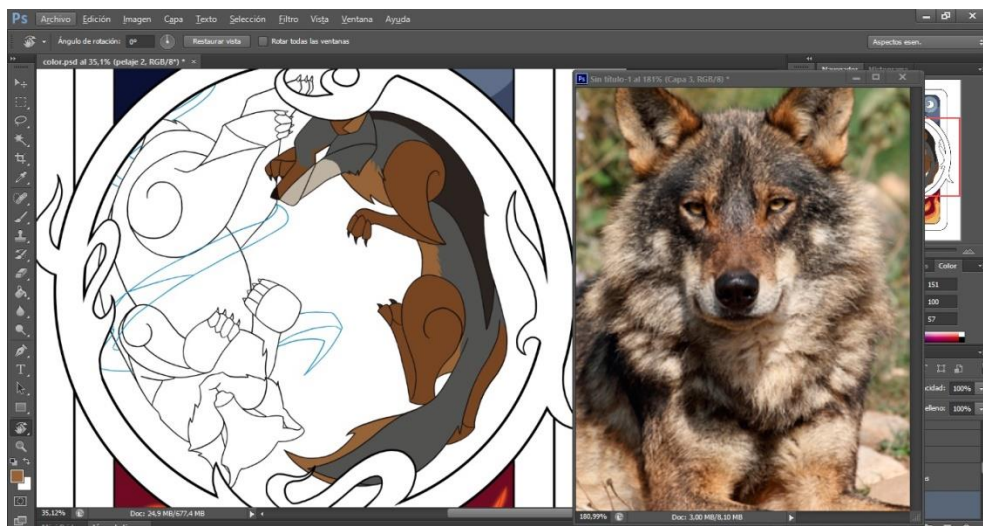


4- Se hacen pruebas para ver cómo se está desarrollando la animación (este paso se va a ir realizando varias veces a lo largo del proceso)

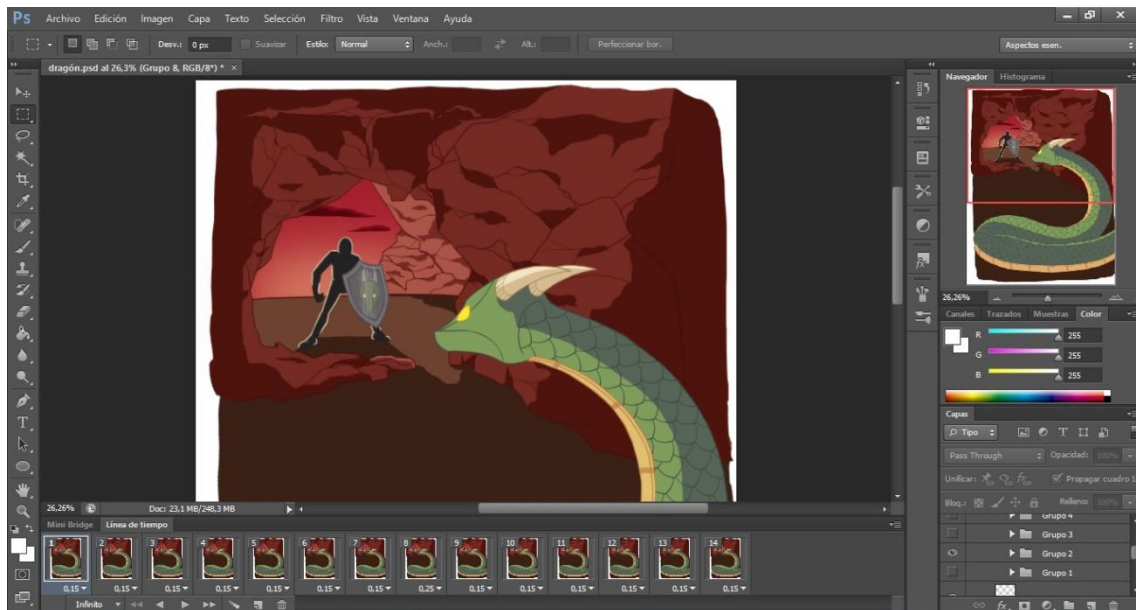




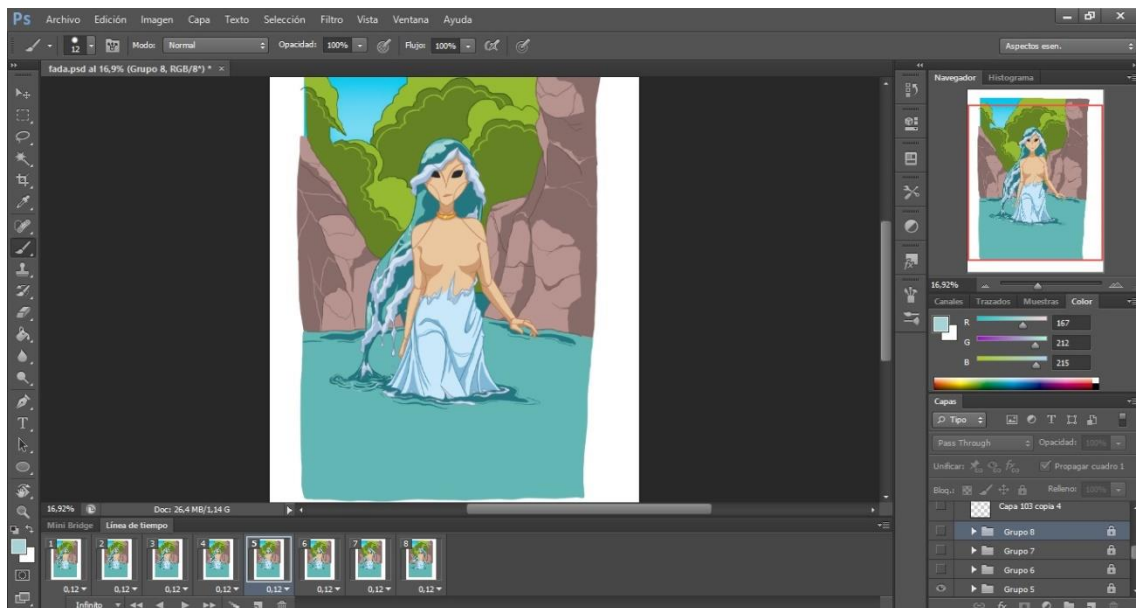
- 5- Una vez finalizada la animación, se procede a colorear, ya sea mediante una paleta creada o con referencias de una imagen real.



- 6- Se realizan las pruebas finales para comprobar que el color funciona bien en la animación.

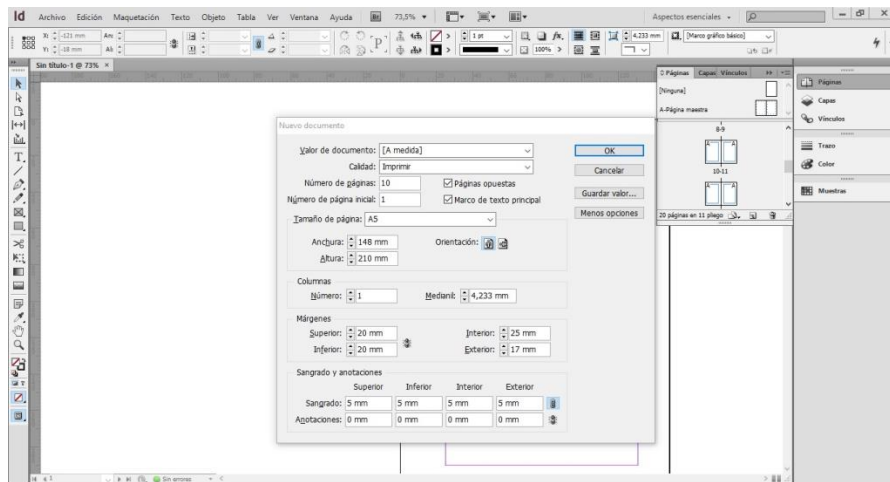


- 7- Una vez, que está todo correcto se procede a la colocación de los fotogramas y al guardado del GIF.

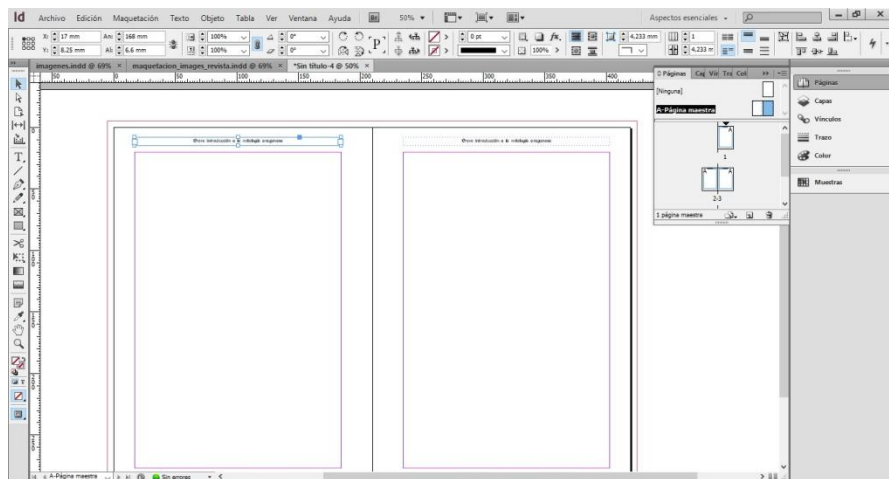


Proceso de maquetación para interactivo en PDF:

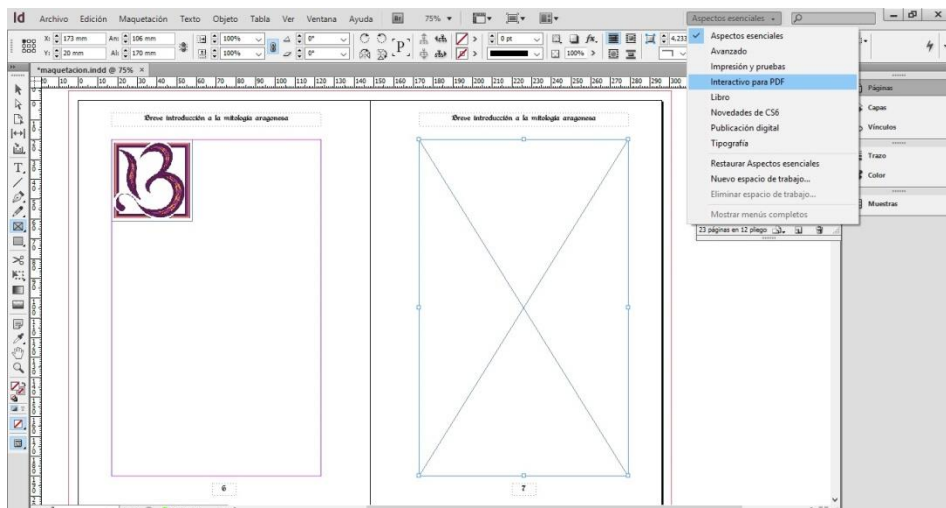
- 1- Al abrir un archivo nuevo, se eligen las características que va a tener nuestro documento.



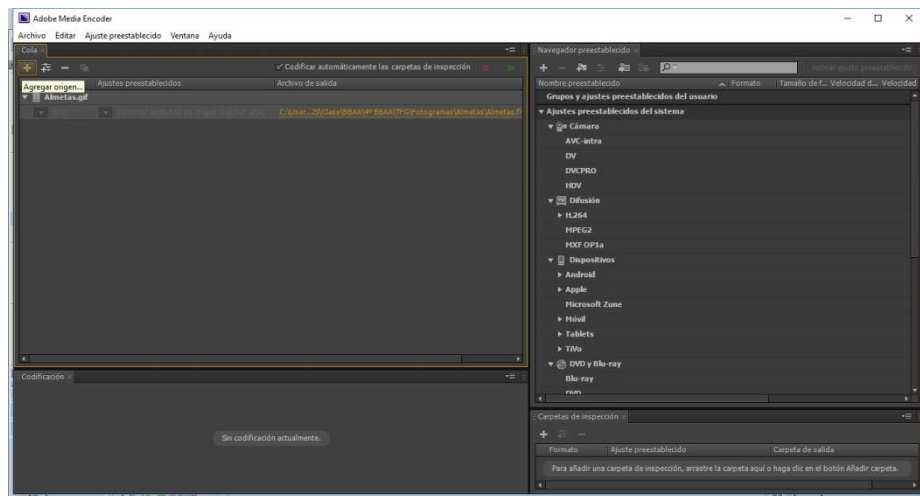
- 2- Se colocan en la *Página maestra* todos los elementos que van a ser comunes. Como la numeración a pie de página o el título del libro en la parte superior.



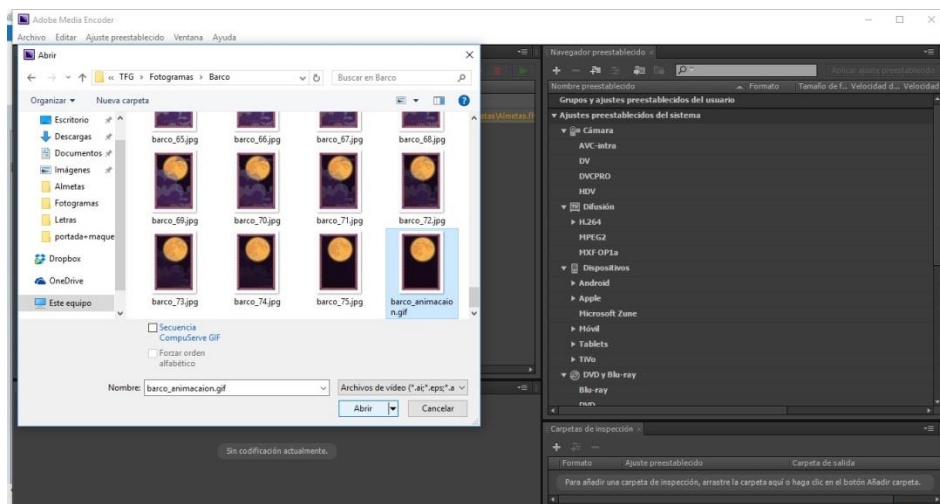
- 3- Se cambian los Aspectos esenciales a Interactivo para PDF.



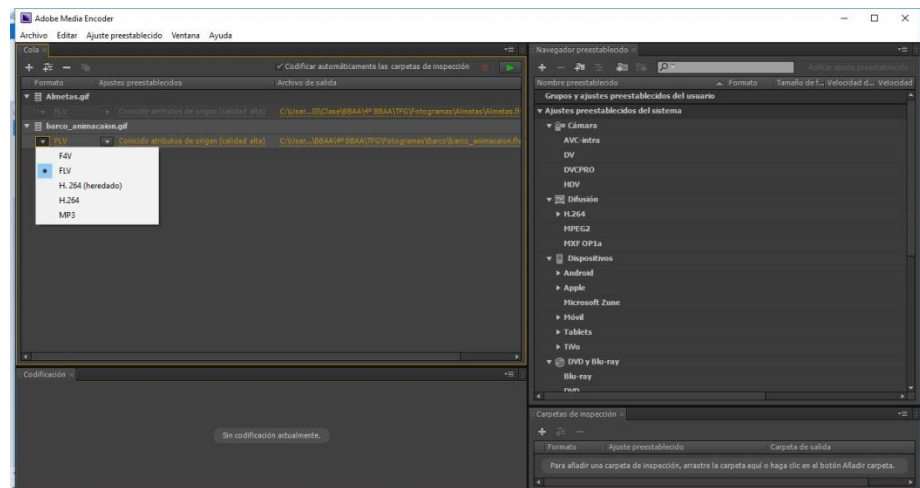
- 4- Para colocar las animaciones, les cambaremos el formato con el programa Adobe media Encoder.



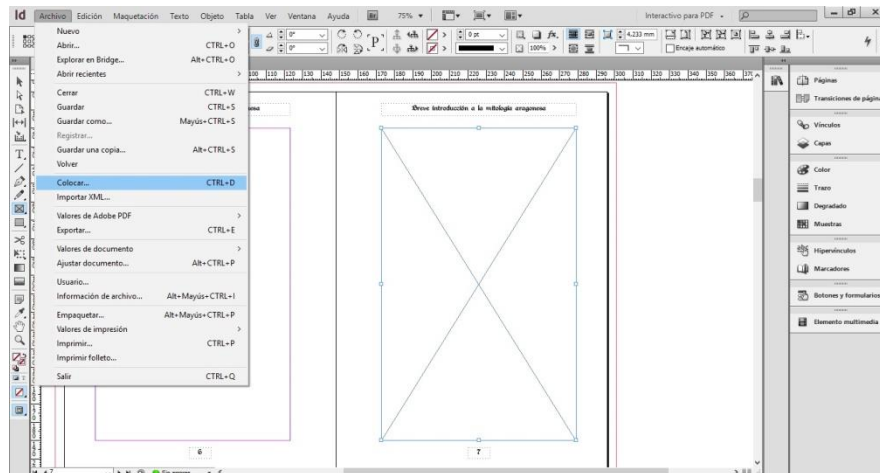
4.1 Se selecciona el video a transformar.



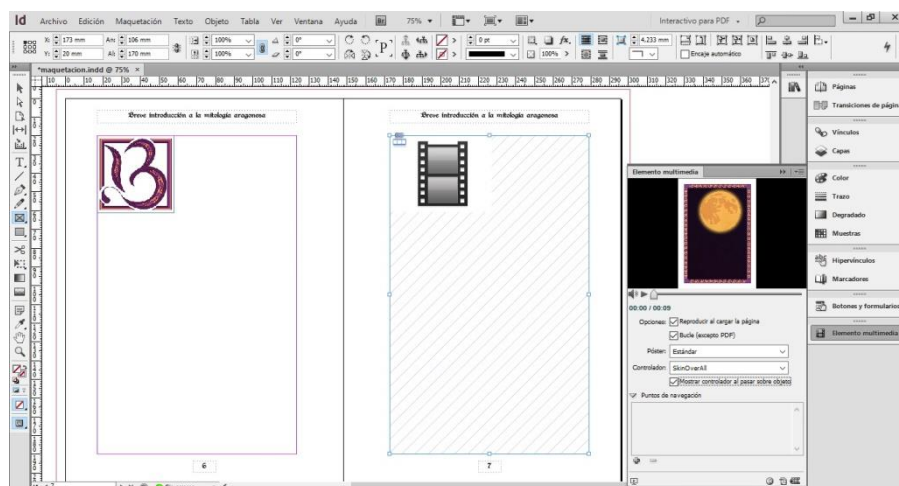
4.2 Se elige el formato y se presiona el botón *play*.



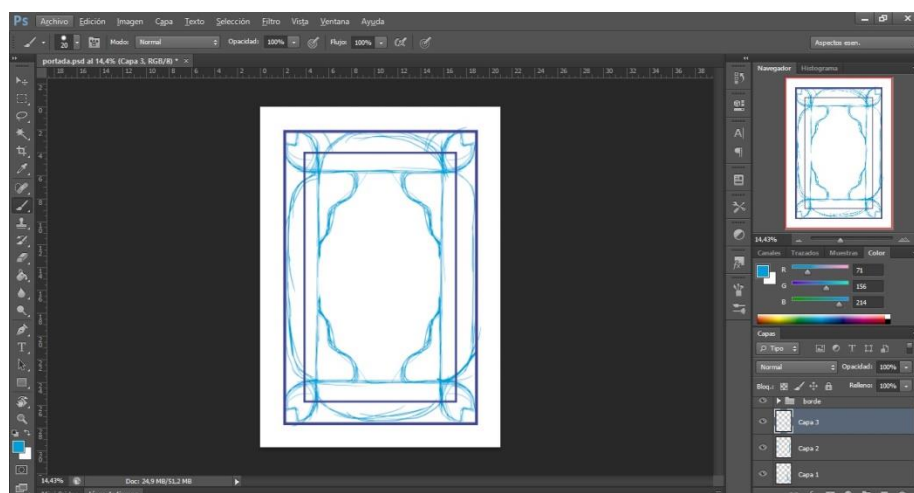
- 5- Finalmente se colocan las animaciones como se haría normalmente, mediante el botón *Colocar*.

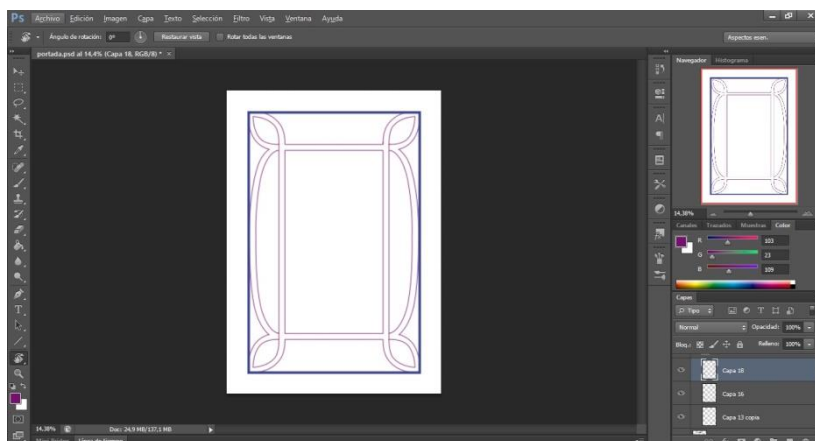
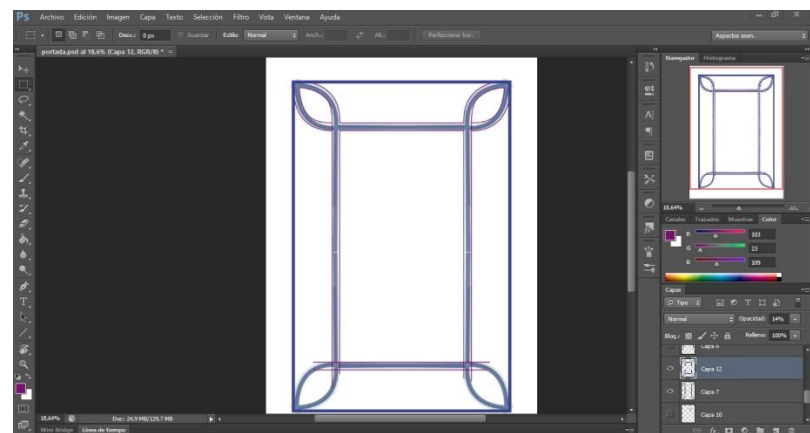
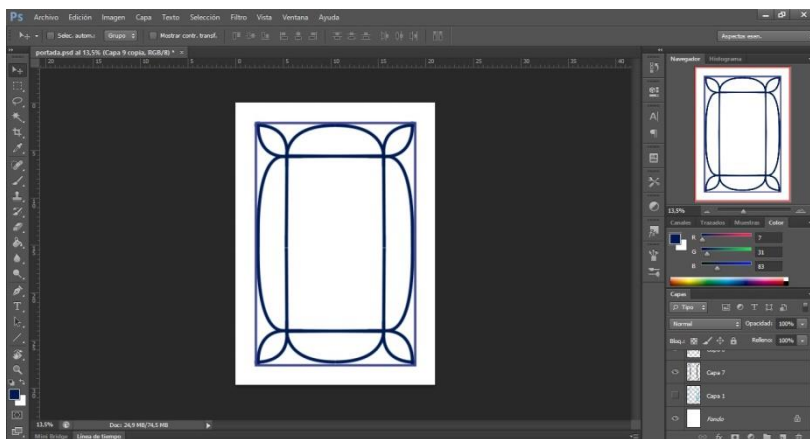
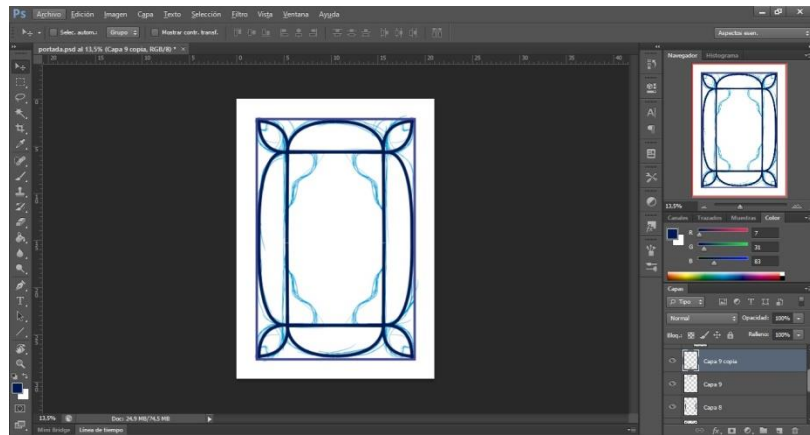


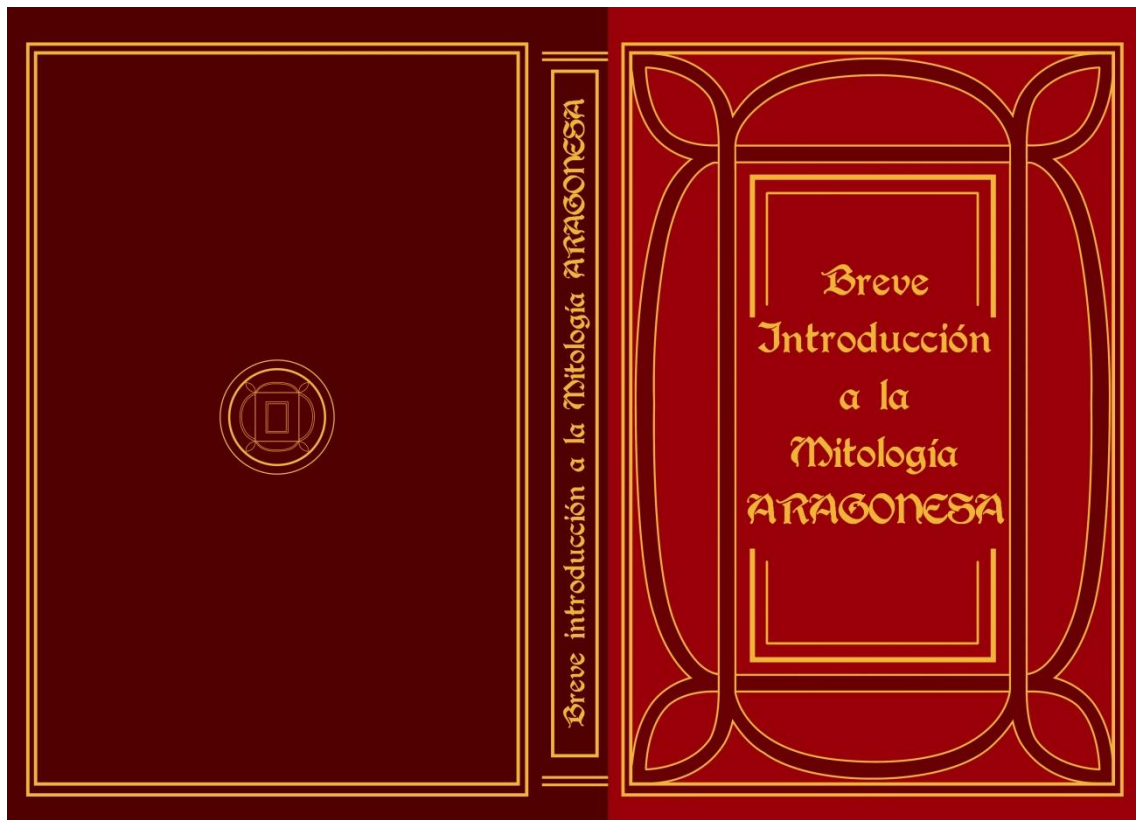
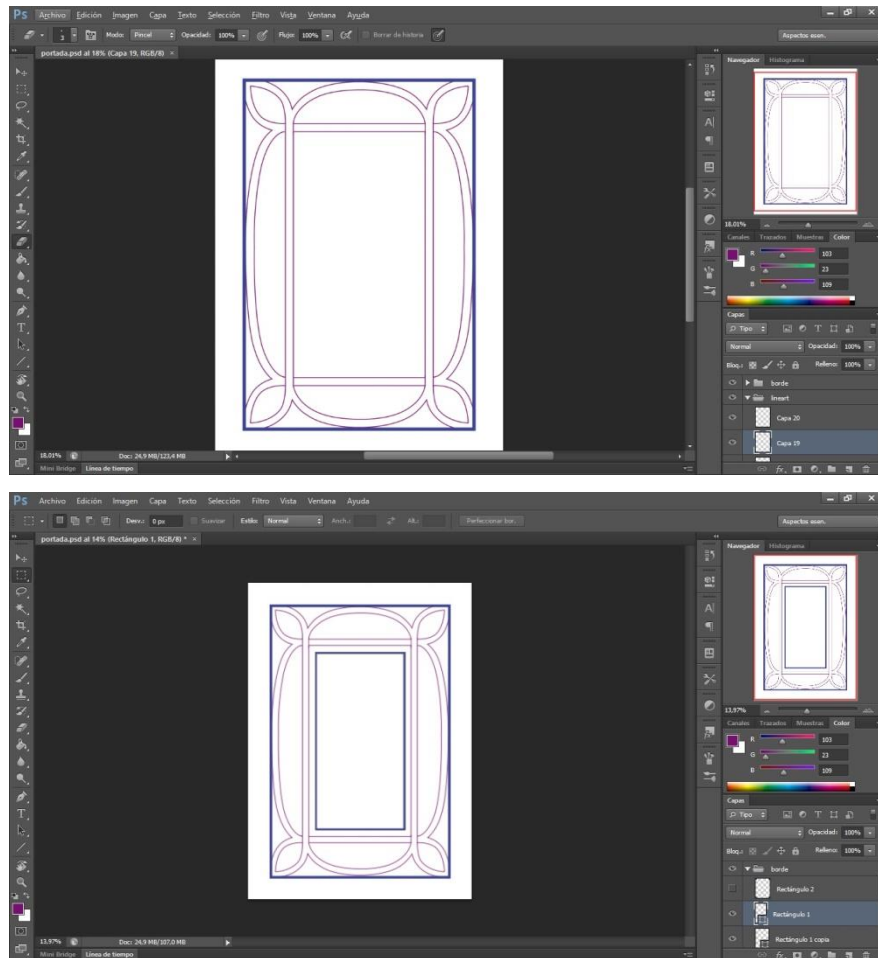
- 5.1 Se seleccionan las propiedades para la posterior visualización de las animaciones en el botón *Elementos multimedia*.



Diseño de la portada:







Página web en la que están subidas las animaciones:



Resultado Final:

